

WALT DISNEY



BIBLIOTECA DO
ESCOTEIRO
MIRIM







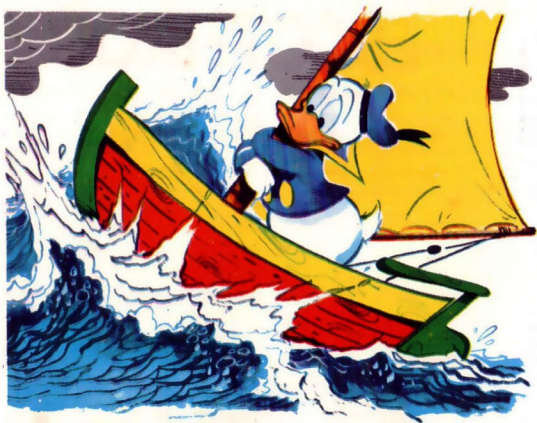
Walt Disney

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM

CÍRCULO DO LIVRO

ESCOTEIROS EM AÇÃO





AS MUITAS FACES DO MAR

Isto não é "papo furado", mas um assunto de grande importância para todos aqueles que pretendem dar um passeio de lancha a motor ou de barco a vela. Atenção, pois, aos utilíssimos boletins para os pescadores. Acontece que o mar não é assim tão bonzinho e brincalhão como costuma parecer, nas praias: mais ao largo, ele tem muito de potro selvagem. É preciso saber "cavalgá-lo", senão...

Vamos então dar uma olhada em nossa tabela

para nos orientarmos por ela. O mar tem muitos adjetivos "técnicos", que indicam o estado de suas águas. Por exemplo, mar curto significa que as ondas são pequenas e frequentes; alto (ondas altas); comprido, quando a onda é longa, lenta e sem borrifos; sujo, quando na superfície aparecem quantidades de plancto (organismos microscópicos, vegetais e animais, que flutuam nas águas); e, por fim, mar sem fundo, quando a profundidade é muito

grande e as costas inacessíveis. Aos futuros estudantes de Direito lembramos que o mar territorial

é o que se estende por várias milhas da costa de um país e que permanece sob a soberania do mesmo.

FORÇA	ESTADO DO MAR	ALTURA DA ONDA	TIPO DA ONDA
0	Calmo		
1	Ondulado	até 0,30 m	Encrespadas
2	Ligeiramente movimentado	0,30 - 0,60 m	Ondas pequenas
3	Movimentado	0,60 - 1,20 m	Ondas pequenas mais longas, algumas ondas com cristas
4	Aagitado	1,20 - 2,40 m	Ondas longas com cristas brancas
5	Forte	2,40 - 4 m	Ondas grandes, que se quebram deixando esteiras de espuma
6	Muito forte	4 - 6 m	Ondas grandes, íngremes, esteiras de espuma, muita borrifação
7	Grosso	6 - 9 m	Ondas altas, íngremes, cristas rompidas pelo vento que dispersa a espuma
8	Muito grosso	9 - 13 m	Ondas altas, longas, cristas rompidas pelo vento, espuma e borrifação abundante
9	Violento	mais de 13 m	Ondas altíssimas, íngremes, espuma e borrifação que reduzem bastante a visibilidade

COM BÚSSOLA E MAPA . . . VOCÊ VAI EM FRENTE!

No acampamento ou em excursão a orientação é tudo. Um Escoteiro-Mirim não pode dar-se ao luxo de perder o caminho. Para

evitar esse inconveniente, é preciso viajar sempre munido de bússola e mapa topográfico e utilizá-lo toda vez que seja necessário es-



tabelecer a direção a seguir. Eis como se faz: suponhamos que de um ponto A se deseja atingir um ponto B. Colocada a bússola sobre o ponto A indicado no mapa, faz-se rodar esta última até que a linha vertical (que no mapa indica sempre o norte) fique paralela à agulha da bússola. Saberemos assim em que posição se encontra o ponto B com relação ao norte, e por conseguinte a direção a seguir para atingi-lo. E agora, em marcha!

O SIFÃO

Você precisa passar o líquido de um recipiente grande e difícil de ser erguido para um outro menor (por exemplo, o vinho de um garrafão para uma garrafa)? Pegue um tubo de borracha ou de plástico, introduza uma ponta no garrafão de modo que "pesque" bem, segure a outra ponta entre o polegar e o indicador e "aspire". Quando o tubo ficar cheio, introduza a ponta, que tinha entre os dedos, na garrafa e afrouxe a pressão dos dedos. A garrafa se encherá. Se deseje uma demonstração imediata do "sifão" (como é chamado o sistema), encha um copo de água e coloque-o sobre uma pilha de livros. Em baixo coloque, vazio, um segundo copo e repita a operação que já lhe descrevemos.

**BIFF! POW!
SOCK!
SMACK! ...**

Quem inventou os vários ruídos que aparecem nas histórias em

quadrinhos norte-americanas? Ninguém inventou, rapazes! São todas palavras derivadas de verbos ingleses, como poderão perceber dando uma espiada na relação que se segue.

CRASH: estalar, quebrar.

THUMP: golpear, bater, chocar-se.

THUD: bater com som surdo.

SOB: soluçar, chorar.

BANG: bater com violência, martelar.

ZIP: agir com energia, correr.

HISS: assobiar, silvar, chiar.

SIGH: suspirar.

GULP: engolir em seco.

RING: tocar (campainha), soar.

MUNCH: mastigar ruidosamente.

CRUNCH: moer, triturar.

SQUEAK: chiar e gritar.

RUMBLE: ribombar, estrondear.

BOOM: estrondear, ribombar, expandir-se.

ROAR: rugir, troar, trovejar.

SNAP: estalar, ceder, morder.

SMACK: beijocar.

CREAK: ranger, chiar.

ZOOM: zunir, zumbir.

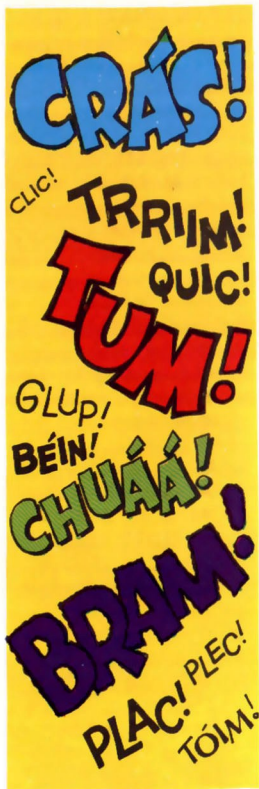
CLAP: aplaudir, bater palmas.



YAWN: bocejar.
GROWL: rosnar, rugir,
 grunhir.
PURR: ronronar.
RIP: rasgar, romper.
CRACK: rachar, 'estalar,
 crepitar.
SPLASH: espirrar,
 esguichar.
TWANG: vibrar, ressoar.
SKID: escorregar, derrapar.
SLAM: fechar com força,
 bater.
DASH: colidir, arremessar.
BASH: bater, esmagar,
 surrar.
TWEET: trinar, gorjear.
CHIRP: cricrilar, gorjear.
CLANG: tinir, ressoar.
TINGLE: tilintar, latejar.
KNOCK: bater, impelir.
SPUTTER: estalar, falar
 apressadamente.

E AGORA O RUÍDO TAMBÉM É NOSSO!

Pois bem, agora que vocês já sabem o **significado** dos principais ruídos em inglês das histórias em quadrinhos, vamos conhecer... os **nossos ruídos!** E aqui está um originalíssimo "Vocabulário Inglês-Português dos Ruí-



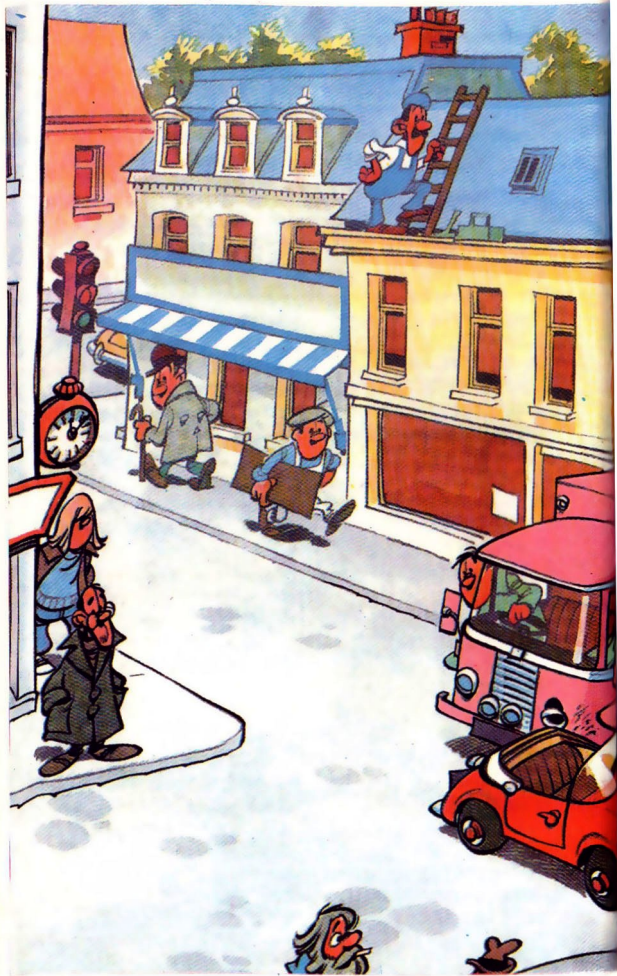
dos das Histórias em Quadrinhos" (Estas traduções você não encontrará em nenhum dicionário...!).

CRASH: **CRÁS!**
THUMP: **TUMP!**
THUD: **TUM! TUNC!**
SOB: **CHUIF!**
BANG: **BAM!**
ZIP: **VUPT!**
HISS: **FISSST!**
SIGH: **AI, AI!**
GULP: **GLUP!**
RING: **TRRIIM!**
MUNCH: **NHAM!**
CRUNCH: **CRANCH!**
SQUEAK: **QUIIC!**
RUMBLE: **BRRAM!**
BOOM: **BUUM!**
ROAR: **GRRAUURR!** (fera)
BRRRUM! (terremoto ou
tempestade)
SNAP: **TAC! TEC!**
SMACK: **CHUAC!**
CREAK: **CRIIC!**
ZOOM: **ZUM! ZUUM!**
CLAP: **CLAP! CLAP!** (pal-
mas)
YAWN: **UAAH!** (bocejo)
GROWL: **GRRAUURR!**
PURR: **ROM! ROM!**
RIP: **RASG! REEC!**
CRACK: **CRAC!**
SPLASH: **CHUÁ** (forte bor-
rifo de água) **TCHIBUM!**
(queda n'água)
TWANG: **TÓIM!**
SLAM: **BLAM!**
TWEET: **PIU! PIU!** (passa-
rinho) **PRRIIU!** (apito)
CHIRP: **CHIIT!**
CLANG: **CLANC!**

TINGLE: **TLIM!**
KNOCK: **TOC! TOC!**
SPUTTER: **PUÁ!**

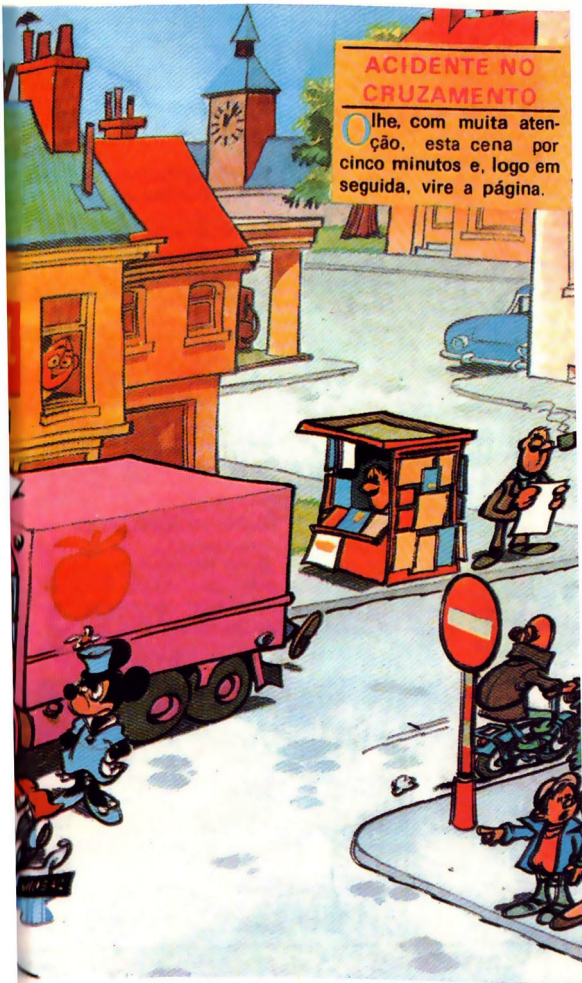
DO SOL AO SAL

O cloreto de sódio — que em linguagem corrente é o sal de cozinha — contém 80% de água, e isto já explica a sua origem. Na verdade, o sal é obtido, em sua maior parte, da água do mar. Se você passar as férias em alguma praia, poderá obter um pouco de sal usando mais ou menos o mesmo processo adotado pelas salinas. Tome de uma vasilha, encha-a pela metade de água do mar e deixe-a evaporar ao sol. A operação é um pouco lenta, mas, à medida que a evaporação transcorre, você verá os cristais de sal depositando-se nas bordas. Terminada a evaporação, recolha a sua pitada de sal e deixe-o "estacionar" ao sol ainda por algum tempo. Como disse? É certo, meninos, que o sistema mais econômico para se obter o sal ainda é... dar um pulinho até a venda da esquina.



ACIDENTE NO CRUZAMENTO

Olhe, com muita atenção, esta cena por cinco minutos e, logo em seguida, vire a página.



ACIDENTE NO CRUZAMENTO

J á que você olhou com muita atenção a página anterior, agora pegue um lápis e um papel e responda às perguntas a seguir. Olhe as respostas na página 2 e veja se você é uma boa testemunha ocular, digna de confiança. E atenção! Você pode fazer esta brincadeira com quantos amigos quiser. É só distribuir lápis e papel para eles.

1 — Qual é a fruta que está desenhada no caminhão que bateu no carro da Minnie?

2 — Qual é a cor do caminhão?

3 — A Minnie está dentro

ou fora do seu carro?

4 — Qual é o número da placa do carro da Minnie?

5 — Qual é a cor do vestido da Minnie?

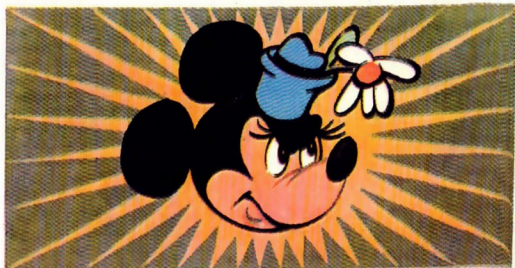
6 — Existe uma banca de jornais na cena?

7 — Qual é a cor do carro da Minnie?

8 — O semáforo, na esquina da avenida, está verde ou vermelho?

9 — Quantos personagens fazem parte da cena?

10 — Nesta cena aparecem dois relógios. Você sabe dizer qual foi a hora do acidente?

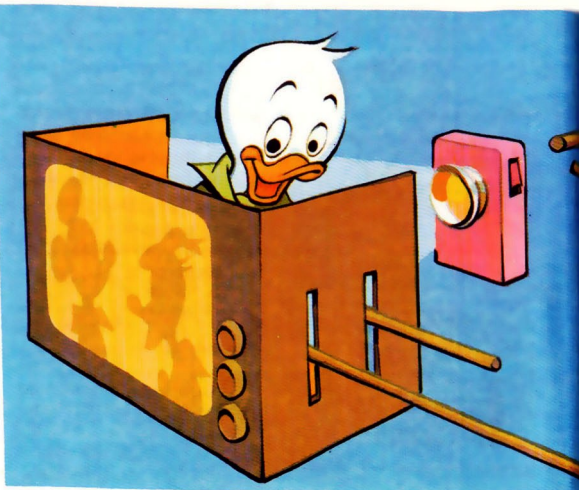


ACHADOS E PERDIDOS

Você gostaria de ter sempre tudo à mão, sem ter de correr desesperado às seções de achados e perdidos toda vez que não encontrar algo? Primeiramente, seja cauteloso para evitar perder as coisas, e depois siga este lema: "Um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar". Ou seja: aja com ordem. Seja como for, existem umas regrinhas para não perder a... cabeça. Quando sair em viagem, por exemplo, conte sempre os objetos que leva com você: malas, sacolas, bolsas, pacotes e... irmãozinhos.

Quando, em casa, você procurar um livro ou um brinquedo, não revire a estante de cabeça para baixo nem espalhe os brinquedos por todo lado; assim você só cria confusão e aí é que não vai encontrar nada. Ao invés disso, limite-se a olhar estante por estante com atenção. Se no fim, após passar tudo em revista e procurar cautelosamente nos cantos (sem tirar as coisas do lugar), você lembrar que o livro que procurava está emprestado a um amigo... bem feito! Da próxima vez anote no seu caderninho!





TEATRINHO DE SOMBRAS

Você vai precisar de:

- 1 caixa de papelão de 35 cm
- 3 rolhas
- 1 folha grande de papel transparente
- 1 cartolina preta
- 1 vela ou lanterna
- 1 tesoura
- varetas finas de 50 cm
- cola ou fita adesiva
- pincel e guache

Instruções:

- 1 — Pegue a caixa de papelão. Retire o fundo, a

tampa e o lado de trás da caixa.

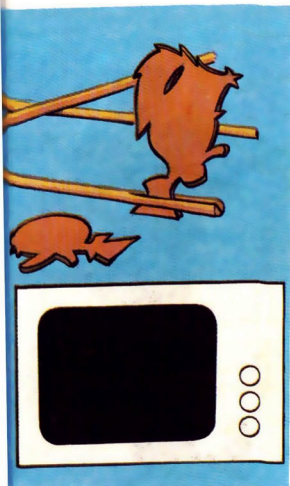
- 2 — Para fazer a tela, recorte um quadrado na frente da caixa.

- 3 — Pinte a caixa com cores escuras. Espere secar e cole três rolhas, na parte da frente.

- 4 — Para fazer o vídeo, cole a folha de papel transparente dentro do quadrado que você recortou.

- 5 — Faça duas aberturas verticais, de 15 cm cada, nos dois lados da caixa.

- 6 — Desenhe em uma cartolina preta as silhuetas e



um cenário ou recorte cenas de uma revista.

7 — Recorte as silhuetas e o cenário, com cuidado, e cole nas varetinhas.

8 — Encaixe as varetas nas aberturas laterais: as silhuetas na frente e o cenário atrás.

10 — Apague as luzes e acenda uma vela ou lanterna, bem atrás da televisão.

11 — Fique na posição: atrás ou dos lados, para movimentar as silhuetas.

12 — Ensaie um programa e apresente para os seus amigos.

PESCANDO SOMBRAS

F aça uma outra brincadeira, usando as mesmas silhuetas e a televisão do brinquedo ao lado.

Você vai precisar de:

copos de papel
1 ou mais varetinhas
fita adesiva
alguns alfinetes
linha e rolas

Instruções:

1 — Dobre um alfinete ao meio e cole com fita adesiva, na parte de baixo do copo.

2 — Dobre outro alfinete e amarre numa linha comprida. Depois, prenda a linha numa vareta.

3 — Faça um corte na rola e encaixe as silhuetas.



4 — Coloque as rolas com as figuras atrás do vídeo da televisão.

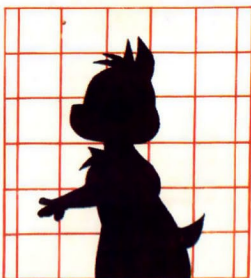
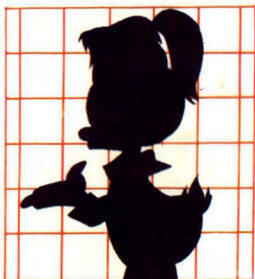
5 — Os jogadores deverão ficar em frente da TV, a uma certa distância.

6 — Agora vamos brincar.

7 — O objetivo do jogo é ver quem consegue cobrir a silhueta com o copo suspenso pela vareta.

8 — Ganha aquele que conseguir encaixar primeiro o copo no alvo.





Respostas da página 14

- 1 — A fruta é uma maçã.
- 2 — O caminhão é todo pintado de cor-de-rosa.
- 3 — A Minnie está fora de seu carro.
- 4 — O número da placa é MIN 642.
- 5 — A cor do vestido da Minnie é azul.
- 6 — Sim, existe uma banca de jornais.
- 7 — A cor do carro da Minnie é vermelha.
- 8 — O semáforo está verde.
- 9 — São dezoito personagens. É possível ver o pé de um dos personagens atrás do caminhão e a mão de um outro, atrás de uma casa, segurando uma escada.
- 10 — O acidente ocorreu às 12:07 horas, como mostram os relógios da cena.

CUIDE BEM DO SEU GATO



Outro dia, o Donald ficou muito zangado porque chegou em casa e viu que o Ronrom tinha estragado o sofá. Mas Huguinho, Zezinho e Luisinho trataram logo de defender o gatinho:

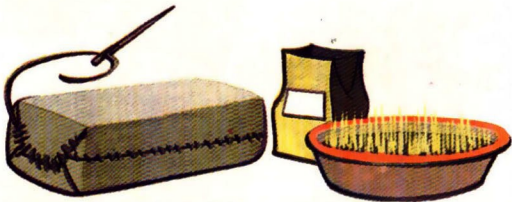
— Tio Donald, o senhor não sabe que os gatos precisam afiar as suas garras? Isso faz parte de um exercício que eles precisam fazer para os músculos das costas — disseram os meninos.

— Não me interessa — respondeu o Donald. — Tratem de ensinar esse gato a afiar as garras num outro lugar.

Então, Huguinho, Zezinho e Luisinho, como bons escoteiros, acharam logo a solução para o problema. Arranjaram um pedaço

de madeira bem grosso e bem pesado, cobriram com lona bem grossa e ensinaram o Ronrom a afiar as garras naquele "lixador de unhas".

Do mesmo jeito que os Escoteiros-Mirins, você também deve tratar bem o seu gatinho. E aqui vai um outro conselho. Os gatos precisam comer grama, porque o seu aparelho digestivo precisa de uma limpeza de vez em quando, e a grama cumpre bem essa função. Por isso, se você mora num apartamento ou numa casa com pouco terreno, plante um pouquinho de grama num vaso, regue todos os dias e deixe esse vaso só para o seu gatinho. Os Escoteiros-Mirins garantem que ele vai ficar muito feliz.



VIVA A NATUREZA!



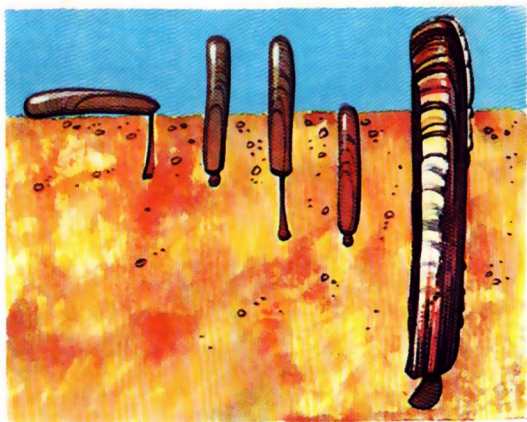
COMO APANHAR UMA NAVALHA

A navalha é uma concha que pode ser encontrada durante a maré baixa, logo de manhã cedo. Não é difícil reconhecê-la: é alongada, de formato retangular, medindo de 12 a 20 cm de comprimento. Essa concha vive na areia úmida das praias, bem na beira d'água. Ela se enterra verticalmente na areia, deixando uma cavidade em forma de "8" na superfície.

Não é nada fácil apanhar a navalha pois, ao menor perigo, ela lança um

músculo que incha e escava um buraco com rapidez. Se você cavar a areia imediatamente, poderá alcançá-la. Mas, se quiser que a navalha suba à superfície, coloque um pouco de sal bem na entrada de sua toca. Ela vai subir na mesma hora e você poderá apanhá-la. Se isso não acontecer, não adianta usar o sal outra vez pois ela não vai voltar.

E não se esqueça: a carne da navalha pode ser comida, além de servir de isca em suas pescarias.



POR QUE AS TREPadeiras SOBEM?

Não é nada fácil caminhar pelo mato emaranhado de cipós. Eles são tão fortes que lembram verdadeiros cabos de aço.

Aderem firmemente às árvores, sempre crescendo e subindo em volta dos troncos, num movimento que os cientistas chamam de circunutação.

Depois de crescidos, os



cipós procuram outras árvores onde se apoiar, formando assim aquele mato fechado, típico das regiões tropicais.

Mas, por que sobem os cipós e as outras trepadeiras? Essas plantas possuem caules fracos e se apóiam em outras para chegar ao alto. Assim, as flores e os frutos das trepadeiras ficam mais perto do sol, dos insetos e dos pássaros, que asseguram sua reprodução.

Há trepadeiras, como as videiras e os maracujás, que sobem de maneira diferente dos cipós. Essas plantas produzem pequenas ramificações, chamadas gavinhas, que se vão enrolando nos galhos das outras plantas. Algumas trepadeiras, como a roseira selvagem, têm espinhos que servem de suporte.





PAINEIRA

Nativa da África e das Américas, a paineira é muito comum no Brasil. Seu tronco é coberto de espinhos grossos e chega a ser um pouco bojudo, quando a árvore está bem crescida, o que lhe valeu o nome de "barriguda" em certas regiões. A paineira é uma árvore útil e de grande beleza. Suas flores são abundantes e apreciadas, variando do rosa-claro

ao rosa-avermelhado. Existe ainda uma paineira que tem flores amareladas. Os frutos trazem sementes envoltas em longos pêlos, chamados de paina. Das sementes se extrai óleo e, com a paina, são estofados travesseiros e colchões. A madeira serve para a fabricação de caixotes e móveis. Ainda hoje se constroem pequenos barcos, chamados pirogas, com os troncos das paineiras, como os que os índios faziam.

ARAUCÁRIA

A araucária também é conhecida como pinheiro-do-brasil, pois é uma árvore típica do sul de nosso país. Além disso, é encontrada também no nordeste da Argentina, no Paraguai e no Uruguai. As araucárias formavam imensas florestas nessas regiões, mas sua exploração tem sido tão intensa que existe o perigo de extinção, no próprio estado do Paraná. Como outros pinheiros, as araucárias produzem cones que contêm sementes. A gralha-azul costuma enterrar as sementes da araucária, dando assim origem a novas plantas. Esse pássaro também se encontra em perigo de extinção, pois seu habitat natural eram as grandes florestas de araucárias.





FLAMBOYANT

Os flamboyants são originários da ilha de Madagáscar, no oceano Índico. Isso pode parecer estranho, pois essas árvores, tão adaptadas à paisagem brasileira, poderiam ser tomadas como espécies nativas de nosso país. Entretanto, alguns tipos de flamboyant foram desenvolvidos fora da própria Madagáscar. Desse modo, pode-

mos encontrar no Brasil o flamboyant mais comum, com suas belíssimas flores alaranjadas ou amareladas. O flamboyant cresce com bastante rapidez, chegando a mais de 25 metros de altura. Quando plantado à beira-mar, porém, se torna uma árvore baixa e cheia de galhos. Os frutos do flamboyant são escuros e longos, assemelhando-se a grandes vagens secas e cheias de sementes.

HORA DO LANCHE



AS ESPECIARIAS MUDARAM O MUNDO

— **E**rva-doce, cravo, canela, açafrão, noz-moscada, oregão, páprica, pimenta... — Tio Patinhas ditava e Donald anotava os nomes das especiarias que haviam enriquecido Patiscundum, o mercador antepassado de Patinhas — Esses aromatizantes vegetais

mudaram a face do mundo!

— Que absurdo! — interrompeu Donald — Quem é que ia querer essas bobagens aromáticas?

— Bobagens?! — indignou-se Patinhas — Foi à procura dessas “bobagens” que o continente americano foi descoberto!

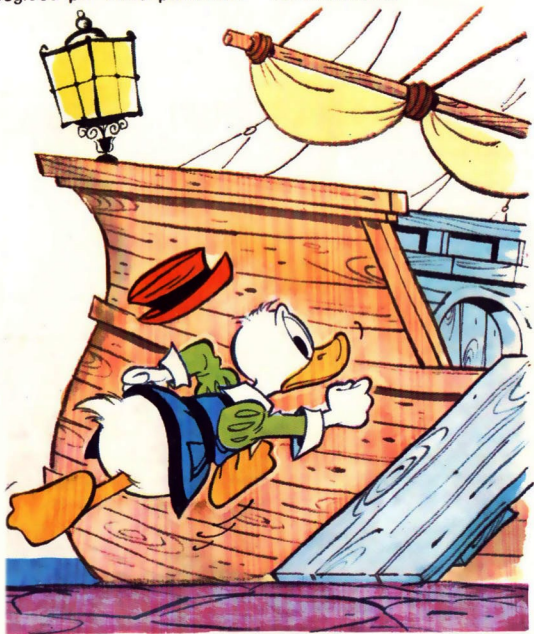


No século XI, quando navegadores italianos trouxeram algumas especiarias do Oriente, todo mundo passou a comprar seus temperozinhos dos mercadores árabes que chegavam à Europa pelo Mar Vermelho e que, além de dar gosto melhor, conservavam os alimentos.

Mas, nos fins do século XV, os turcos dominaram as regiões por onde passavam

as especiarias e o jeito foi procurar outros caminhos para o Oriente.

Assim, para garantir o suprimento de temperos nas iguarias dos europeus que tinham dinheiro para pagar o alto preço das especiarias, os portugueses tentaram a rota do sul e contornaram a África e os espanhóis seguiram rumo oeste e descobriram a América.



A SOPA DE TRÓIA

Os sobrinhos de Donald estavam aproveitando os dias em casa da Vovó Donaldalda para passar a limpo suas lições de História.

— E assim — lia Huguinho — os gregos, escondidos dentro do cavalo de pau, entraram na cidade de Tróia e ganharam a guerra!

— Até parece aquela vez em que nós acampamos — disse Zezinho — O Tio Donald fez uma sopa para po-

der acampar também . . .

— É, mas ela estava tão ruim que ele foi expulso! — lembrou Luisinho.

— Já que vocês são especialistas em sopa — disse a Vovó, que havia entrado com uma panela na mão e ficara escutando — vamos ver o que dizem desta sopa de milho que preparei.

— Ah, Vovó, mas as sopas da senhora ganham qualquer guerra!

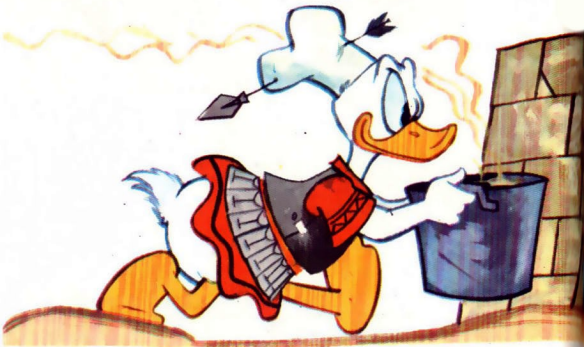
SOPA DO GUERREIRO

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de leite
- 1 lata de milho verde sem escorrer
- 1 colher (de chá) de sal
- molho de pimenta

Modo de fazer:

- 1 — Bata todos os ingredientes no liquidificador.
- 2 — Despeje numa panela e aqueça bem. Dá para 3 ou 4 porções.





O SORVETE DE ABACATE DO DONALD



O outro apaixonado por sorvete era o Donald:

— De sorvete eu entendo! Sou capaz de tomar sorvete no café da manhã, sorvete na hora do almoço, sorvete no jantar e, antes de dormir, mais um sorvetinho para ajudar o sono!

— Tomar sorvete é fácil!

— provocou Margarida — Quero ver é você fazer um sorvete!

— Isto eu também sei! — disse Donald aceitando o desafio — Eu sou capaz de fazer um sorvete para agradar até um rei. É só escolher!

— Sugiro sorvete de abacate! — propôs Ludovico —

Aliás, o abacate já era importante na alimentação dos nativos do México e da América Central quando os espanhóis chegaram à América. No Brasil, só se come abacate como sorvete ou amassado com açúcar. Mas, em outros lugares, o abacate é aproveitado até como verdura em saladas salgadas e maioneses. É uma fruta maravilhosa; o abacateiro chega a atingir 20 metros de altura e...

— Eu gosto de abacate porque gosto de abacate e pronto! — cortou Margarida — Aceito a sugestão: o seu sorvete vai ser de abacate,

meu caro Donald!

De avental e chapéu de cozinheiro, o Donald se fechou na cozinha da Vovó Donalda a tarde toda. Quando todo mundo já estava pensando que o tal sorvete não apareceria, nosso cozinheiro abriu a porta e exibiu uma enorme taça, cheia!

— O Donald conseguiu!

— Bem ... — gaguejou o pato — Não é bem assim ... Sabem ... — é que eu esqueci a receita ...

Que decepção! O "sorvete" de Donald era um abacate inteiro, com casca e tudo e coberto por clara de ovos e corante verde!

SORVETE DE CHOCOLATE RÁPIDO

Você vai precisar de:



- 1/4 de xícara de açúcar
- 1/2 xícara de água
- 3 tabletes pequenos de chocolate meio amargo cortado em pedacinhos
- 3 gemas
- 1 1/2 xícara de creme de leite

Modo de fazer:

1 — Leve o açúcar e a água ao fogo. Deixe levantar fervura. Ferva por 3 minutos.

2 — Coloque o chocolate no copo do liquidificador. Junte a calda e bata devagar durante 5 minutos ou até que o chocolate tenha derretido.

3 — Junte as gemas e bata novamente. Deixe esfriar.

4 — Ligue novamente o liquidificador e vá colocando lentamente o creme de leite.

5 — Despeje em 8 forminhas individuais de vidro refratário. Cubra as forminhas com papel alumínio e leve ao congelador por 2 ou 3 horas, até que esteja firme.

SORVETE DE ABACATE

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de abacate amassado
- 1 lata de leite condensado
- 2 colheres (de sopa) de suco de limão

Modo de fazer:

1 — Coloque todos os ingredientes no copo do liquidificador e bata bem até obter uma mistura homogênea.

2 — Despeje numa fôrma ou na bandeja do congelador e leve ao congelador para gelar.



TESTE SEU CONHECIMENTO CULINÁRIO

Este é um truque muito simples para descobrir se os ovos estão frescos ou não. Todo candidato ou candidata a mestre-cuca deve conhecê-lo.

Observe a ilustração. Os dois ovos foram colocados numa vasilha com água e sal. Você sabe qual deles está fresco? Por quê? Será que algum de seus amigos sabe? Escreva as respostas num papel e depois confira no fim da página.



Confira as respostas aqui:

O ovo fresco é o que está deitado no fundo da vasilha. Com o tempo, a câmara de ar que existe dentro dos ovos aumenta e isso faz com que aqueles que não são frescos flutuem parcialmente.

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



O ELÁSTICO PULA-PULA

Compre alguns elásticos de vários tamanhos e cores. Você pode usá-los em mais de um número divertido. Por exemplo: passe um elástico em volta do dedo mínimo e do anular (figura 1). Una os dedos e mostre sua mão dos dois lados. Agora feche a mão e, sem que percebam, passe o elástico sobre os quatro dedos (figura 2). Então estique o elástico com o polegar, de

modo que o dedo médio e o indicador entrem no elástico. Mas, atenção! O elástico não deve ficar visível na face superior desses dois dedos. Todos devem pensar que a sua posição não foi mudada. Você vai aprender a realizar este movimento com rapidez. Agora abra a mão e... surpresa! O elástico prende os dedos médio e indicador como mostra a figura 3. Mas



um bom ilusionista deve saber ir mostrando truques cada vez mais "difíceis". Agora, pegue três elásticos de cores diferentes e coloque em torno de seus dedos, como indica a figura 4. Depois mostre bem a sua mão ao público e, como se quisesse verificar a elasticidade dos seus... elásticos, enfie o dedo indicador (da sua mão que permanece livre) debaixo dos dois elásticos que prendem cada um dos dedos. A seguir, vire a parte de cima de sua mão em direção ao público e aproveite para colocar o mínimo, o anular e o médio, de sua mão livre, no espaço que o dedo indicador conserva. Agora, retire a mão livre e feche bem o punho.

Deixe que todos percebam a posição de todos estes elásticos, mostrando bem que existem sempre três. Agora, abra a mão de novo e saboreie seu triunfo: os elásticos mágicos mudaram de dedo... sem que o elástico que os prende pela parte de cima tenha mudado de lugar!

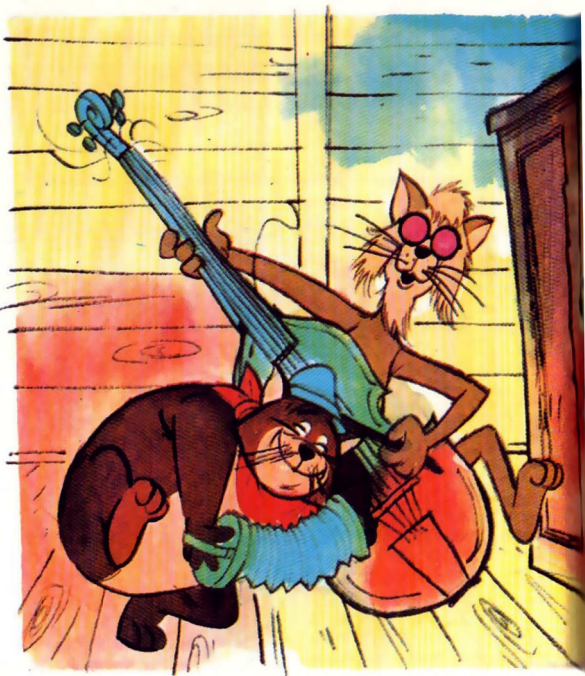
Os Escoteiros-mirins insistem na necessidade de praticar bem este tipo de número antes de se exporem ao público. Pois, como dizia o mago Irama: "Um truque descoberto é um truque malogrado!"



QUEM ESTÁ TOCANDO O QUÊ?

Esta é uma brincadeira diferente, dedicada especialmente aos melômanos. (Melômano é quem é doidinho por música.) Escolhe-se alguém para ser o regente da orquestra. Aí, ele

fica afastado do resto do grupo. Enquanto isso, os executores, que serão os músicos, escolhem o papel que gostariam de desempenhar. Por exemplo, um será o flautista, o outro o saxofo-



nista, um outro imitará o pianista. Outros, ainda, imitarão o trombonista, o violinista, e assim por diante. A um sinal dado, o concerto tem início: cada um deverá fazer mímicas do instrumento representado, além de imitá-lo também com a voz. Então, o regente da orquestra deverá identificar todos

os instrumentos musicais. Ele faz isso, apontando para o músico e dizendo o nome do instrumento. Se acertar, o músico indicado pára de tocar.

O regente continua até identificar todos os componentes da orquestra. Para cada erro que cometer, terá de pagar uma penalidade.





UM JOGO DE PACIÊNCIA

Aprenda este jogo e você poderá brincar sozinho.

Instruções:

- 1 — Pegue um baralho e embaralhe bem as cartas.
- 2 — Faça sobre a mesa uma fileira com apenas seis cartinhas.
- 3 — Olhe com cuidado para a fileira pronta, pois este é um jogo de paciência e de atenção.
- 4 — Se tiver uma carta qualquer entre duas cartas da mesma cor ou do mesmo valor, pegue esta carta diferente e coloque sobre a carta da esquerda.
- 5 — Siga esta instrução para continuar o jogo, mas sempre levando o montinho de cartas da direita para a esquerda.
- 6 — Quando acabarem as cartas que podem ser colocadas sobre as outras, adicione outra cartinha no fim da fileira. E continue a brincadeira.
- 7 — O jogo só termina quando você formar um montinho de um lado e deixar uma única carta do outro.
- 8 — Veja as ilustrações ao lado, para entender melhor o jogo.

primeira jogada:



segunda jogada:



terceira jogada:



quarta jogada:



quinta jogada:



sexta jogada:



sétima jogada:





FAÇA DESAPARECER A TINTA

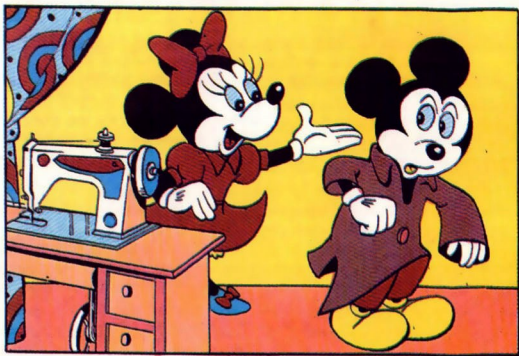
Na parte interna de uma redoma de vidro, aplique, cuidadosamente, um pedaço de plástico preto. Na borda superior do plástico, passe um fio de náilon, que você deixará dependurado do lado de fora com um pequeno nó. Coloque água até a extremidade do plástico. Ponha um peixinho vermelho dentro. Cubra tudo com um grande lenço, vermelho

de preferência. Retire depressa o lenço: a redoma parece estar cheia de tinta. Em seguida, cubra de novo com o lenço. Diga Abrakadabra e pegue o nó que se encontra na ponta do fio de náilon e segure juntamente com o lenço. Agora, tire rapidamente o lenço: aos olhos espantados da plateia vai aparecer seu peixe na mais pura das águas!

INVENTOS & INVENTORES



A MÁQUINA QUE USA A LINHA



A máquina de costura veio poupar muitas horas de trabalho à mulher, que antes costurava manualmente. Com a máquina, a costura passou a ser mecânica, podendo ser acionada com uma manivela ou pedal, ou com um motor elétrico. Essas máquinas costuram com muita rapidez — mais de 1 500 pontos por minuto — e sempre são acompanhadas de dispositivos para fazer pontos e bordados especiais.

A máquina de costura não se limita a imitar a costura manual. É capaz de fazer certos pontos que seriam impossíveis sem a máquina. O ponto pode ser

ajustado para o tipo de tecido ou resistência do fio. A agulha é fixa e conserva a posição desejada. Rapidamente perfura o tecido e eleva-se através dele. A máquina trabalha tão rápido que um metro de linha pode ser consumido em segundos.

Ao americano Elias Howe (1819-1867) atribui-se a construção da primeira máquina de costura a funcionar satisfatoriamente. Ele patenteou a máquina nos Estados Unidos em 1846.

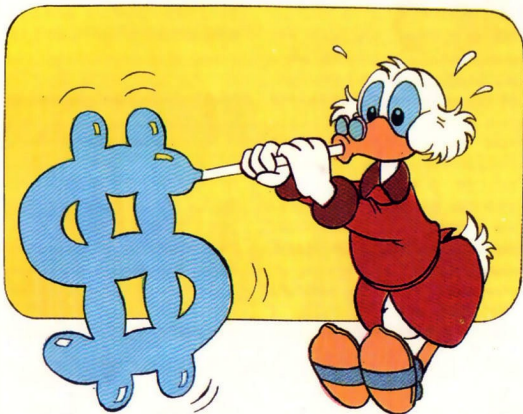
No século passado foram feitas cerca de 46 000 patentes de máquinas de costura e hoje existem, no mundo, mais de 4 000 tipos diferentes!

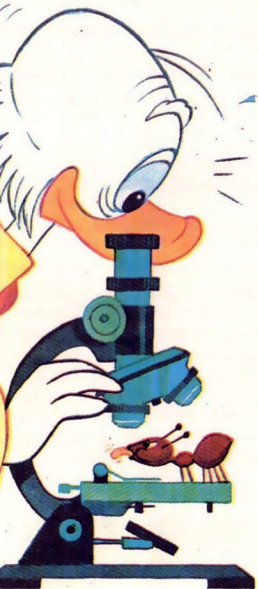
O VIDRO

Pode-se dizer que o vidro é o mais antigo dos plásticos conhecidos. Contam os cronistas gregos e romanos da Antiguidade que seu descobridor foi um mercador fenício que atravessava o deserto da Síria. Ele fez fogo na areia, sobre uns blocos de pedra. Na manhã seguinte verificou, surpreso, que entre as cinzas brilhava uma substância desconhecida, dura, quebradiça e transparente: era o vidro. O que ele julgara serem pedras eram, na verdade, blocos

de potassa ou soda.

A arte de fabricar vidro tem, no mínimo, 2 500 anos de idade. Fenícios e egípcios manufacturavam objetos de barro vitrificado. No século I a.C. surgiu o vidro soprado, de que as cidades de Alexandria e Sidon foram grandes centros produtores. Essa técnica é usada até hoje: o vidro em estado líquido adere à ponta de um tubo metálico formando uma bola. O operador sopra através do canudo, dando à bola primitiva o formato desejado. Na produção industrial o vidro é inflado e moldado por processos mecânicos.





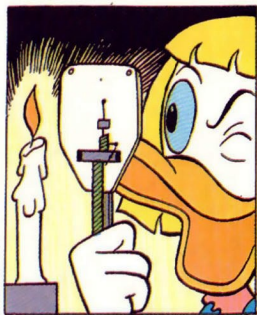
objetiva de lente convexa e uma lente (de luneta) côncava. Outro holandês, Anton van Leeuwenhoek, nascido em 1632, foi um dos primeiros a usar plenamente o novo invento. Anton trabalhava numa loja de tecidos. Usava o microscópio para observar os fios e depois passou a examinar a anatomia dos menores animais conhecidos, até chegar aos glóbulos vermelhos do sangue. Logo ele se tornava uma autoridade científica de sua época.

O microscópio foi sendo aperfeiçoado, e nos anos 30 surgia o primeiro **microscópio eletrônico**. Com ele já era possível ampliar cinquenta vezes mais do que com os **microscópios ópticos** ou comuns. Com

O MICROSCÓPIO

O microscópio, você sabe, é aquele aparelho onde a gente espia para examinar coisas bem miudinhas: uma gota de água, uma asinha de mosca, e até micróbios, que são invisíveis a olho nu!

Foi o holandês Zacarias Janssen quem planejou o primeiro microscópio, em 1590. Era composto de uma

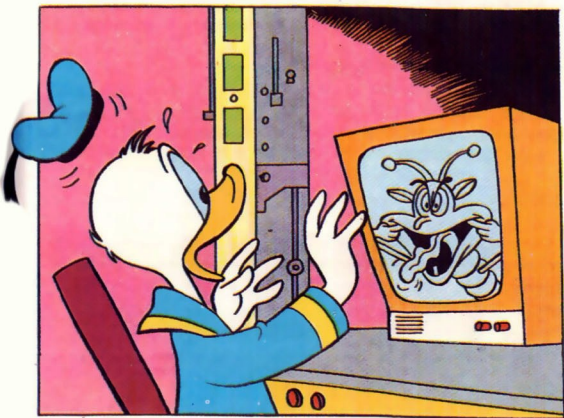


seu contínuo aperfeiçoamento, o novo tipo conseguiu fotografar, em 1941, na Universidade de Pensilvânia, o vírus da gripe: sua imagem foi ampliada 65 000 vezes.

O funcionamento do microscópio eletrônico é parecido com o do tipo óptico. A grande diferença é a seguinte: no microscópio óptico o objeto a ser examinado fica sob um raio luminoso, e no microscópio eletrônico o objeto fica sob feixes de elétrons. As lentes (do óptico) são substituídas por **campos elétricos** ou **magnéticos** criados por pequenos cilin-

dros de níquel ou bobinas de fios de cobre. A imagem (do objeto examinado) é recebida diretamente numa tela fluorescente ou fixada numa chapa fotográfica.

O microscópio eletrônico pode ampliar uma coisa até **um milhão** de vezes. Só para você ter uma idéia: a imagem de um **glóbulo vermelho** pode ficar com um diâmetro de **oito metros**. Outro exemplo: se um homem de altura média ficasse na objetiva desse microscópio, teria sua imagem ampliada até a altura de **1 700 quilômetros!**



FAÇA VOCÊ MESMO - MICROSCÓPIO



Quando você olha para o céu, vê apenas um pedacinho do universo, com os incontáveis corpos celestes que o homem procura desvendar com o auxílio de telescópios. Mas, pertinho de nós, existe um outro universo, igualmente grandioso: é o mundo das coisinhas miúdas, dos átomos, células, micróbios, que nem pode-

mos enxergar a olho nu. Para desvendá-lo, o homem utiliza o microscópio. Este aparelho amplia muitas vezes o que focalizamos, permitindo enxergar bem o que não conseguiríamos só com a vista normal.

Que tal então fazermos nós mesmos um microscópio? Não é legal? Então, mãos à obra!



MATERIAL NECESSÁRIO:

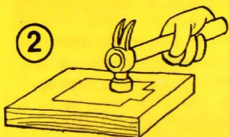
- UM PEDAÇO DE CHAPA DE METAL (VOCÊ PODE USAR UMA LATA DE ÓLEO DE COZINHA VAZIA).
- UM PREGO Nº 15X15, UMA TESOURA E LIMA.
- UM PEDAÇO DE TÁBUA COM MAIS OU MENOS 1 cm DE ESPESSURA.
- UM TOCO DE MADEIRA DURA COM 4 cm DE ESPESSURA NO MÍNIMO.
- UM PALITO DE FÓSFORO.

MODO DE FAZER:

1- FAÇA UMA PLAQUINHA, ORIENTANDO-SE PELO MODELO ABAIXO, CORTANDO COM UMA TESOURA UMA LATA DE CONSERVA QUALQUER OU UMA DAQUELAS LATINHAS (DE ALUMÍNIO) DE FILME.



2- BATA A PLAQUINHA COM O MARTELO SOBRE A TÁBUA, DEIXANDO-A BEM RETA E LISA.



3- AGORA BATA O PREGO NA TÁBUA, ATRAVESSANDO-A. DEPOIS LIME TODA A PONTA DO PREGO, APOIANDO A TÁBUA NUMA MESA, ASSIM:



DEPOIS DE LIMADO, RETIRE-O DA TÁBUA COM CUIDADO.

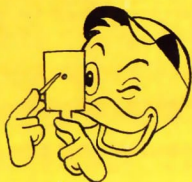
4- EM SEGUIDA COLOQUE A PLAQUINHA EM CIMA DO TOCO DE MADEIRA (OS VEIOS DELA DEVEM FICAR NO SENTIDO VERTICAL) E BATA O PREGO NO PONTO INDICADO COM UMA MARTELADELA BEM FIRME, VAZANDO A CHAPINHA.



5- PASSE UM POUCO DE ÓLEO NOS DOIS LADOS NA ÁREA DO ORIFÍCIO. DEPOIS MERGULHE A PONTA DO LÁPIS NA ÁGUA E PINGUE UMA GOTTA NO ORIFÍCIO.



6- AGORA TIRE UMA LASQUINHA DO PALITO DE FÓSFORO, AJUSTE-O BEM ATRÁS DO ORIFÍCIO E OLHE CONTRA A LUZ. VOCÊ VAI VER ESSA LASQUINHA DO PALITO AUMENTADA.



O TERMÔMETRO

O **termômetro** é um aparelho que serve para medir a temperatura. Seu nome vem do grego: **thérme** = calor, e **metron** = medida. O primeiro termômetro foi inventado pelo italiano Galileu Galilei em 1592. Consistia num tubo de vidro com escala para medir a temperatura, ligado a um recipiente com água.

Você sabe que o calor dilata os corpos, né? Pois bem: o ar, esquentando, dilata-se e faz pressão na água do recipiente. Pressionado, o líquido movimenta-se, de acordo com a temperatura. Assim funciona o termômetro.

Mais tarde, surgiram outros tipos: em 1710 o francês R. de Reaumur criou o termômetro a álcool (em lugar de água); em 1714, o

alemão Gabriel Fahrenheit inventou o termômetro a mercúrio. Atualmente, há termômetros de vários tipos e materiais, conforme se queira medir uma temperatura muito elevada ou muito baixa. Existem termômetros a água, álcool, mercúrio (o mais comum), gás (hidrogênio, hélio e nitrogênio), platina e a pressão de vapor.

O termômetro utilizado para medir a febre de um doente chama-se **termômetro clínico**. Ele é de mercúrio e está graduado para uma escala de 32 a 44 graus centígrados. É chamado **termômetro de máxima**, porque tem um ponto onde a haste é mais apertada para impedir que o mercúrio desça muito rápido. Assim, dá tempo de ver a temperatura marcada depois que o termômetro foi retirado do paciente.





O AUTOMÓVEL ENTRA EM CENA

Margarida abriu um álbum onde se via uma gravura do automóvel de Cugnot, com uma enorme chaminé na parte de cima.

— Ei, meninas! Vejam só o que eu achei!

— Sorte do Cugnot que o carro foi feito na França — comentou Clarabela. — Se fosse aqui no Brasil, a gente logo lhe daria o apelido engraçado de “Chaleirão”!

Minie e Clarabela ficaram imaginando a confusão criada por Cugnot, quando começaram a imitar sua idéia e as cidades francesas foram invadidas por aquelas monstruosas carruagens sem cavalos, soltando fumaça como se fosse um trem.

Mas, se o povo se espantava com aqueles calhambeques barulhentos, os cientistas estavam maravilhados com as possi-

bilidades da energia a vapor, e novos carros iam surgindo. Em 1834, apareceu, na Inglaterra, a primeira linha regular de transporte de passageiros feito por automóveis. Um desses carros era capaz de transportar 40 pessoas à incrível velocidade (para aquela época) de 27 km por hora!

Com esse carro, aconteceu uma tragédia. Os cocheiros daquele tempo, temendo a concorrência dos automóveis, sabotavam as estradas colocando obstáculos pelo caminho. Assim, o "vovô dos ônibus", fazendo o trajeto Glasgow — Paisley, chocou-se contra um desses obstáculos, a cal-



“Obéissant”

deira ficou sobrecarregada de pressão e explodiu.

— Que maldade! — censurou Clarabela. — Por que eles não tiravam carteira de motorista ao invés de fazer uma coisa dessas?

Mas não havia sabotagem que impedisse o interesse pela moda do automóvel. Amedée de Bollée, um jovem da cidade de Le

Mans, contribuiu de modo estranho para aumentar a falação que havia em torno do novo veículo. Inventou um carro de 12 lugares, o “Obéissant” (obediente), que pesava 5 000 kg e tinha dois motores a vapor.

O carrão, fazendo 40 km por hora, viajou, em 1875, de Le Mans a Paris, conseguindo a façanha de

cometer 75 infrações de trânsito, uma delas por excesso de velocidade! Apesar disso, os automóveis de Bollée faziam grande sucesso e eram procurados até nos países estrangeiros.

Por volta de 1885, começaram a surgir, na França, veículos mais leves e mais rápidos. Eram os triciclos a vapor, criados principalmente por Trépardoux, De Dion e Bouton. Nessa mesma época, na Alemanha, aparecem os triciclos movidos a óleo e a gasolina.

Da concorrência entre os dois métodos, o que sairia vencedor seria um terceiro. Em 1852, Jean-

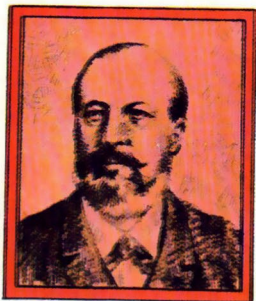


Triciclo a vapor

Joseph Etienne Lenoir inventou o motor a explosão onde o combustível, composto de óleo, gasolina e hulha, queimava dentro do motor e não

fora, como no motor a vapor. Em 1860, Lenoir pediu registro para um motor fixo, movido a gás e, em 1863, montou um triciclo com esse motor.

O carro de Lenoir não teve sucesso, mas o alemão Nikolaus August Otto acreditou nele, continuou as pesquisas e, em 1862, inventou o motor de quatro tempos.



Nikolaus August Otto

Entusiasmo com o resultado do seu trabalho, dois anos depois, Otto instalou a primeira fábrica de motores a explosão do mundo, ajudado por Gottlieb Daimler, que se tornaria figura importante na história do automóvel.

Em 1886, a concorrência entre os triciclos a va-

por e os equipados com motores a explosão atingiu o ponto máximo, com a vitória decisiva do último: surgiu o triciclo a gasolina, de Karl Benz, um carrinho leve, resistente, de fácil manejo, que atingia 14 a 18 km por hora, sem muito esforço.

Dessa época em diante, o automobilismo tor-



Gottlieb Daimler



Daimler registrou a invenção de um motor com câmbio de quatro marchas para frente e uma para trás. O sucesso foi tão grande que Daimler foi convidado para trabalhar na França, equipando com seu motor os carros Peugeot e Panhard-Levassor, este último considerado um marco importantíssimo na história do automóvel.



Triciclo de Benz

nou-se uma grande mania. Benz, Daimler e Maybach destacaram-se como os gênios responsáveis por essa aceitação popular.

Em 1889, Daimler apresentou, numa exposição, uma variedade enorme de veículos equipados com motor a explosão aperfeiçoado por ele: motocicleta, automóvel, ônibus e lancha.

Em 1893, o mesmo



Karl Benz



Na Alemanha, os triciclos de Karl Benz ficaram famosos devido ao capricho da fabricação e à elegância do estilo. Na última década do século passado, Benz construiu um veículo de quatro rodas, conseguindo incrível melhoria em termos de velocidade, resistência e segurança. Sua fama tornou-se mundial e sua fábrica teve de atender encomendas de todos os

cantos do mundo.

— Coitado do Pateta!

— lembrou Minnie. —

Como é que ele vai conseguir fazer aquele tal carro do futuro sem saber nada da história do automóvel?

— É até melhor que ele não saiba de nada! — cortou Clarabela. — Se alguém lhe contar que motor de automóvel tem de ser a explosão, o Pateta vai querer usar dinamite lá no carrinho dele!



Benz Victoria 1893

DE QUEM FOI A CULPA?

Atenção! Acidente no km 25 da rodovia PP-3 de Patópolis.

Quando a Polícia Rodoviária chegou, o motorista do carro azul contou o seguinte:

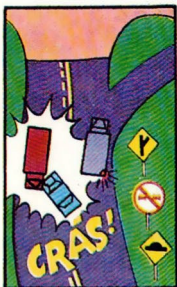
— Quando eu vi que o caminhão da frente estava dando sinal de que iria virar para a direita e a faixa na pista era interrompida,

decidi ultrapassar. Eu tinha muita pressa de chegar a Patópolis só para assistir à inauguração do Salão do Automóvel!

Mas o motorista foi multado . . .

Olhe bem para as ilustrações abaixo e verifique por quê.

Depois veja a resposta correta no fim da página.



culos que vinham em sentido contrário. Havia ainda duas placas: uma indicava lombada e a outra proibia a ultrapassagem. Além do mais, a primeira regra de segurança é não ter pressa!

O motorista nunca deveria ter ultrapassado nessas condições. A faixa amarela era dupla: continua no lado direito e interrompida somente aos ve-

Resposta:

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES

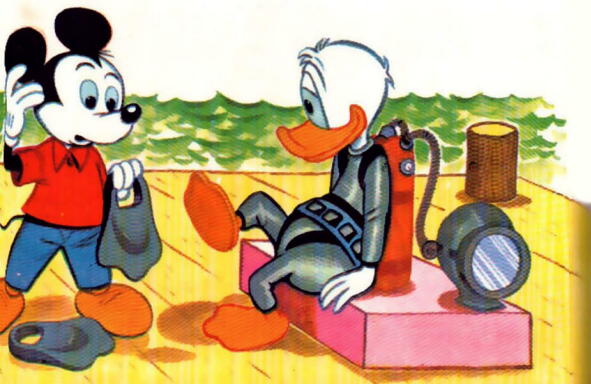


DOS ESCAFANDRISTAS AOS HOMENS-RÃS

Escafandristas são mergulhadores que salvam embarcações e naufragos, vistoriam cascos de navios, retiram hélices e lemes para consertos, fazem montagens de canalizações submarinas. Só colocar no corpo o equipamento que eles usam já é uma aventura: roupa de mergulho à prova d'água, uma bomba de ar, um capacete que os protege contra as variações de pressão no fundo do mar, um par de pesadas botas (para mantê-los em posição vertical) e um cabo-guia para fornecer oxigênio ou para ser usado em caso de emergência, puxando o mergulhador à superfície.

Já o **homem-rã** usa um

equipamento mais leve. Por isso ele tem mais mobilidade debaixo da água. Usa máscara com visor, pés-de-pato, e leva um tubo de oxigênio às costas: é o "acqualung". Ele não atinge a mesma profundidade do escafandrista por não estar protegido contra as variações de pressão. Os homens-rãs foram muito úteis durante a Segunda Guerra Mundial, inspecionando os perigos sob a água, como minas explosivas, por exemplo, e observando o inimigo. No programa espacial norte-americano, eles são utilizados no resgate dos astronautas, quando as cápsulas espaciais descem no oceano.



MULHERES DE CORAGEM

A coragem e o espírito de aventura não são exclusividades dos homens. Antes e depois de Joana d'Arc, muitas heroínas inscreveram seus nomes na história.

Apenas um ano depois do notável feito de Lindbergh, a americana **Amélia Earhart** também cruzava o Atlântico, num avião pilotado por Wilmer Stultz, em 1928. Em 1937, Amélia partiu para uma viagem ao redor do mundo, pilotando um Lockheed Electra. Quando voava rumo à ilha de Howland, a 4 100 km no sul do Pacífico, ela teve dificuldades com alguns instrumentos de voo. A guarda-costeira norte-americana

na recebeu mensagens comunicando a emergência, e concluiu que Amélia estava fora de rota. Depois disso não se teve mais notícia alguma da corajosa aviadora, que desapareceu nessa viagem.

Outra mulher que ficou afamada por seus vôos solitários é a brasileira **Ada Rogato**. Em outubro de 1951, Ada partiu, num pequeno monomotor, para um vôo de amizade e boa vizinhança pelas Américas. Sua primeira escala nos Estados Unidos deu-se em San Diego, Califórnia. Nessa viagem percorreu 51 074 km em 346 horas e chegou ao círculo polar Ártico, onde viu o sol da meia-noite.



FURTO DE OBRAS ARTÍSTICAS

O furto de obras artísticas é tão antigo quanto a própria arte. Que tipo de gente gosta de furto de obras de arte? Para a Interpol (Polícia Internacional), esse tipo de ladrão é, em geral, um colecionador psicopata, ou seja, um "lelé-da-cuca" que adora arte. Ele corre qualquer risco só para possuir uma obra rara e admirá-la sozinho.

Mas há também um segundo tipo de ladrão: é o "profissional" contratado pelo colecionador de poucos escrúpulos, mas que não tem coragem de se meter pessoalmente numa aventura dessas.

Certa vez, na Áustria

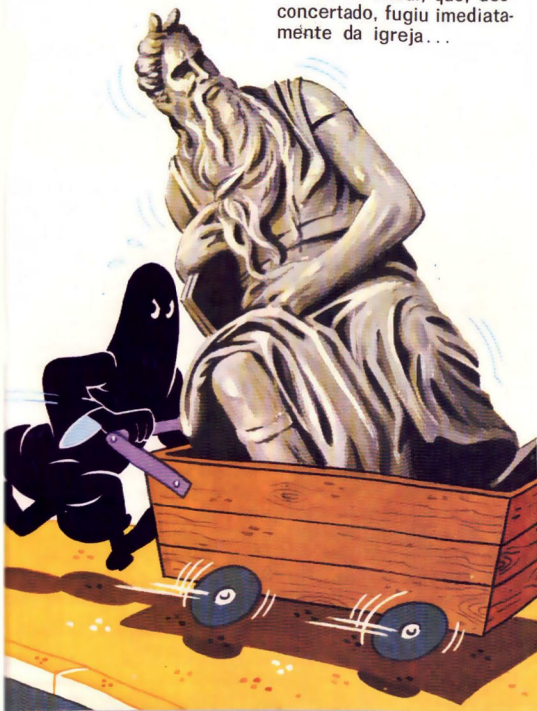
uma fortaleza do século XIII foi assaltada. Ela resistira durante séculos a todos os invasores. Mas foi vencida por um grupo de ladrões modernos, que levaram armas medievais valiosíssimas. Para tanto, usaram radiotransmissores e ferramentas de alpinismo. Noutro roubo ocorrido na Áustria, o método usado foi diferente. Um casal foi visitar o Museu da Academia de Arte Aplicada de Viena. Então, a mulher fingiu um desmaio. Enquanto a atenção dos guardas era desviada, seu marido escondeu um quadro famoso de Jan Van Goyen e deu no pé.



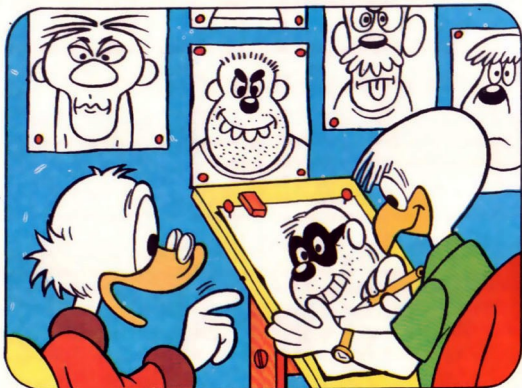
Em Ouro Preto, Minas Gerais, quase acontece algo semelhante. Suas igrejas coloniais guardam a maioria das obras raras brasileiras, as imagens de santos mais antigas e famosas do Brasil. Um casal de turistas americanos entrou na Igreja Nossa Senhora do Pilar. Nela, trabalhando num dos altares, a

roupa suja de tinta, estava o restaurador Jair Afonso Inácio. E ele ouviu quando o homem disse em inglês à sua mulher: "Vá distrair aquele rapaz enquanto eu pego a imagem e escondo no paletó".

Acontece que Jair Afonso também falava inglês (além de alemão, italiano e espanhol) e deu uma bronca no casal, que, desconcertado, fugiu imediatamente da igreja...



O RETRATO FALADO



O **retrato falado** é um recurso usado pela polícia para identificar um criminoso ou suspeito. É feito de acordo com a descrição obtida de alguém que tenha visto a pessoa procurada. Já era usado na França, no século passado. Colocava-se a testemunha do lado de um desenhista enquanto ela ia descrevendo o suspeito. "A sobrançelha era um pouco mais arqueada", "o nariz era um pouco maior", até que fosse conseguido um retrato aproximado da pessoa procurada.

Esse método caiu em de-

suso, mas voltou a ser usado pelo investigador Hugh McDonald, de Los Angeles, que idealizou o **identity-kit** ou **caixa de identificação**. É uma caixa com 527 placas representando todos os tipos básicos de cabelos, narizes, sobranceiras, bocas, formato de rosto e tudo mais relacionado com fisionomia. Estas 527 peças permitem 52 bilhões de combinações, ou seja, quase dezoito vezes a população mundial. Este sistema oferece algumas vantagens sobre o retrato falado: não exige a presença de um desenhis-

ta, pois qualquer um pode manejar as placas de acordo com as indicações da testemunha. Além disso, cada peça possui um código. Por exemplo: cabeça calva — H-35; cabeleira espessa — H-66. Isto permite a transmissão de um

rosto suspeito pelo rádio, bastando fornecer os números de cada peça que compõe a figura completa. As outras delegacias, como possuem também o **identity-kit**, montam igualmente o rosto do suspeito, seguindo as instruções.

"TOP SECRET"

Todo país tem seus segredos de Estado. Os considerados da maior importância são classificados, nos Estados Unidos, como **top secret** (altamente secreto). Isto serve para resguardar informações

como planos militares ou tecnológicos cuja revelação seria prejudicial ao país.

Somente militares de alta patente podem carimbar um documento como **top secret**.



Abaixo da categoria **top secret** existe a classificação **secret**. Ela abrange a maioria das comunicações com governos estrangeiros. Abaixo desta, vem a categoria **confidential** (confidencial, particular), que é mais geral e cujos documentos não são tão secretos.

Tem havido abuso na utilização do carimbo **top secret**. Um diplomata norte-americano revelou que 75% dos documentos que ele viu nunca deveriam ser carimbados como **top secret**. Até recorte de jornal — que todo mundo lê — já

foi classificado como **top secret!**... E o mais gozado vem agora: um dos chefes do Estado-Maior norte-americano escreveu um memorando recomendando que fizessem **menos documentos top secret**. Pois **esse** memorando foi classificado como... **top secret!**

Com o passar do tempo, porém, muitas coisas perdem a importância inicial. Por isso, os documentos que hoje são **top secret** podem passar depois para **secret** e a seguir para **confidential**, sendo finalmente liberados para o público.



Quando o Lobinho vai à casa dos Três Porquinhos, dá umas batidas diferentes na porta: é a **senha** para ele se identificar. Sem a senha, os Porquinhos não abririam a porta, pois o Lobo Mau está sempre rondando a casa deles para agarrá-los.

Senha (do latim **sig num** = marca, sinal) é a palavra, expressão ou sinal combinado e usado por pessoas de um mesmo grupo com o fim de reconhecimento mútuo. Às vezes é preciso confirmar a senha por outras palavras, frases ou sinais, que são as **contra-senh**as.

Uma curiosidade: a senha utilizada pelas forças aliadas no dia "D", 6 de junho de 1944, para o início da grande contra-ofensiva geral na Europa continental na Segunda Guerra Mundial, foi "Mickey Mouse".

O DINHEIRO DA MESADA



OURIVESARIA

Tio Patinhas exibia para os sobrinhos algumas peças raras de sua sala de antiguidades. Huguinho admirava um porta-jóias de ouro com figuras mitológicas maravilhosamente trabalhadas.

— Puxa! Que coisas lindas faziam com esses objetos de ouro, antigamente! — exclamou Huguinho.

— Sim, isso se chama **ourivesaria** — respondeu Tio Patinhas. — É a arte de trabalhar o ouro e os demais metais preciosos, como prata, platina etc. Benvenuto Cellini foi o mais célebre de todos os ourives. Nasceu em 1500

em Florença e deixou obras famosas pela sua beleza e arte. Uma delas, o **Saleiro de Francisco I**, está hoje no museu de Viena. Era também escultor, e sua estátua do herói grego Perseu até hoje pode ser admirada em Florença, onde foi feita. A ourivesaria atingiu seus melhores dias no século XVI, e para isso muito contribuiu a arte incomparável desse florentino.

Tomando fôlego, Tio Patinhas ajeitou os óculos e prosseguiu:

— Mas a ourivesaria já existia desde a Antiguidade. Os trabalhos dos egípcios, gregos, romanos,





helênicos e bizantinos podem até hoje ser admirados nos maiores museus do mundo, através das jóias que faziam. No período romano, porém, é que a ourivesaria atingiu grande perfeição, quando passou a ser utilizada quase que exclusivamente com finalidades religiosas. Dentre as mais belas jóias feitas pelos ourives do passado destacam-se o **escrínio de ouro** (guarda-jóias) encontrado no túmulo de Tutancâmon; o **tesouro de Petrossa**, hoje no Museu de Bucareste; o **broche Tara** e o **tesouro de Sutton Hoo**, atualmente no Museu Britânico. E também o **anel de Salomão**, que era metade ferro, metade

cobre. Com a metade de ferro ele carimbava as ordens dadas aos seus súditos; com a metade de cobre ele carimbava as cartas que agradeciam os súditos.

— Oba! — exclamou Huguinho. — Vou fazer um anel assim pra mim!

— Você é rei, desde quando? — zombou Zezinho.

— Você tem súditos, por acaso? — acrescentou Luisinho.

— Não, mas tenho um **dedo** onde colocar o anel, tá? — finalizou Huguinho, mostrando a língua para os outros.



A CAIXA-FORTE



Os cofres são usados pela humanidade desde tempos imemoriais. Os mais antigos que se conhecem são os cofres egípcios depositados nas urnas sepulcrais e destinados a guardar estatuetas funerárias. Eram de madeira, em forma de ataúde de múmia. Um grande progresso foi obtido na Babilônia, há cerca de 2.000 anos antes de Cristo, com a invenção da chave; e os romanos, muito tempo depois, inventaram uma fechadura que só servia para uma chave.

Com a evolução do mundo, os cofres progrediram. Apareceram fechaduras metálicas, o cadeado e, mais tarde, o cofre dotado de fechadura de segredo à prova de fogo. Alguns modelos podiam ser embutidos na parede, às vezes ocultos atrás de quadros. Nas casas bancárias, que têm sob sua guarda somas vultosas, o cofre toma proporções enormes, frequentemente com vários andares, com portas pesando toneladas, e dispositivos complicados, mecânicos e elétricos, que impedem a en-

trada de estranhos. Este tipo de cofre recebe o nome de **caixa-forte**. As mais modernas só abrem a uma hora previamente estabelecida.

O uso do cofre, na versão moderna, originou-se na Inglaterra. Os primeiros foram construídos por Guilherme Marr em 1834. Em 1874, uma fechadura de tempo foi instalada numa caixa-forte em Morrison, EUA. A partir de então, esse tipo de fechadura passou a ser usado, gradativamente, por todos os bancos.

As fechaduras de combinação dos cofres já eram conhecidas na Europa no início do século XVII. Em sua forma comum, consiste em certa

quantidade de anéis presos a uma rosca sem fim, com letras e números gravados na circunferência de cada anel. Estes anéis são girados até que a combinação correta de números ou letras esteja em linha. Isso traz a fenda correspondente em linha com a circunferência interna dos anéis e a presilha da fechadura pode ser retirada. A segurança desta fechadura baseia-se na impossibilidade de uma escolha casual da combinação certa e na impossibilidade prática de se tentar todas as combinações, já que são milhões e apenas uma abrirá o cofre.



A PRATA

A prata é um metal de cor branca brilhante que reflete intensamente a luz. Pelo brilho e pela facilidade com que pode ser manipulada, a prata tem sido utilizada desde a Antiguidade na manufatura de jóias, objetos de adorno e utensílios. Calcula-se que, desde a Pré-história até hoje, foram extraídas e trabalhadas cerca de 700 mil toneladas de prata.

No estado de pureza ela é mole e pouco resistente. Para utilizá-la é preciso que esteja ligada a

outros metais como cobre, chumbo, ouro.

Sendo um metal precioso, a prata foi muito empregada na confecção de moedas. Por isso **prata** ficou sendo um dos sinônimos de dinheiro na linguagem popular.

É nas Américas que a produção é mais significativa. As Montanhas Rochosas, na América do Norte, e os Andes, na América do Sul, são as regiões mais **argentíferas** (que têm prata) do mundo. E os maiores produtores são: México, Canadá, Peru, Estados Unidos, Austrália, Alemanha Ocidental e Japão.



O EDIFÍCIO- COFRE DO TIO PATINHAS

Uma das maiores dores de cabeça de quem tem muito dinheiro é como guardá-lo a salvo de assaltantes e outros "acidentes".

Quando Tio Patinhas já tinha amalhado uns bons quaquilhões e ficou conhecido como o pato mais rico do mundo, seu velho depósito de dinheiro já não oferecia a segurança necessária contra os amigos do alheio. Além disso, a quadrilha dos Irmãos Metralha havia voltado à circulação, após uma boa temporada na cadeia.

Tio Patinhas, então, comprou uma colina inteira fora da cidade e lá fez instalar a sua primeira e curiosa caixa-forte, uma enorme bola metálica que mais parecia uma caixa-d'água, transferindo para lá todo o seu dinheiro numa grande frota de carros blindados.



E ainda que alguns bandidos o conseguissem, segundo Tio Patinhas, seria fácil para a polícia apanhá-los.

Mas os Metralhas, disfarçados de pintores, en-

ganaram os guardas, entraram no depósito e prenderam Tio Patinhas, Donald e seus sobrinhos, amarrando-os. Antes Donald tentou telefonar para a polícia, mas os larápios haviam cortado o fio do telefone.

Com maçaricos, os Metralhas serraram os pilares de aço que sustentavam o enorme globo, fazendo-o rolar encosta abaixo. Em seu interior, enquanto rolava de um lado a outro, Tio Patinhas lembrou-se de que tinha no bolso uma velha moeda, a primeira que ganhara na vida e guardava como mascote. A moedinha estava com as bordas fininhas de tanto tempo que Tio Patinhas a carregava.

Pegando-a, Huguinho conseguiu cortar as cordas e todos se libertaram. Donald e seus sobrinhos saíram correndo para chamar a polícia. Quando os Metralhas voltaram à noite para apanhar o dinheiro que ainda deveria estar dentro da caixa-forte metálica, encontraram uma "comissão de boas-vindas" à espera deles: um monte de policiais, e os

pilantras foram todos presos.

Depois disso, Tio Patinhas resolveu construir uma verdadeira fortaleza.



Para isso gastou muito dinheiro, pois viu que não adiantaria economizar na construção de uma caixa-forte barata para depois ficar sem nada. Lembrou-se de que o povo diz que o barato sai caro.

Só Tio Patinhas conhece a planta e todos os segredos da nova caixa-forte. Ninguém mais sabe onde estão e como chegar aos compartimentos secretos, nem como funciona o sistema de segurança, que inclui desde um corpo de guardas e alarmes contra ladrões até as mais complicadas armadilhas.

A caixa-forte justifica o

nome de fortaleza, pois suportou até agora todos os ataques dos Irmãos Metralha, e mais do que isso, da terrível feiticeira Maga Patalójika, cujo objetivo é roubar a velha moeda n.º 1, a moeda da sorte. Nem com magia negra Maga conseguiu entrar na caixa-forte.

Após o primeiro ataque da bruxa, a caixa-forte teve melhorado o seu sistema de segurança: foi do-

tada de radar, sonar, células fotoelétricas e alarme especial contra bruxas.

O depósito de dinheiro tem uma escala métrica pela qual Tio Patinhas controla diariamente o volume de numerário disponível em caixa. É claro que Tio Patinhas não estoca todo o dinheiro que ganha: uma grande parte é investida em novos negócios ou na ampliação de negócios já existentes.



A NOVA COPA DO MUNDO

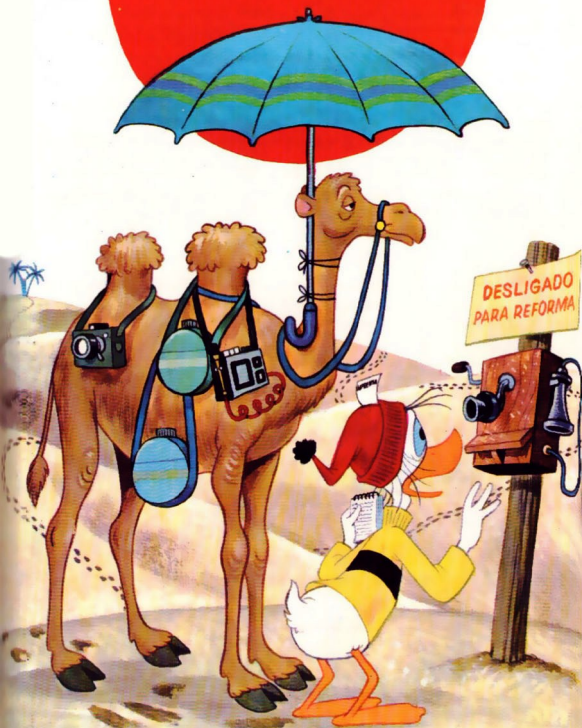
Em 1970, no México, o Brasil ganhou definitivamente a Copa Jules Rimet. Mas como os campeonatos mundiais de futebol continuaram a ser disputados, a FIFA (organismo que dirige o futebol mundial) providenciou a confecção de outro troféu, encomendando-o a uma fundição especializada em Milão, Itália.

A nova Copa do Mundo representa o globo terrestre sustentado por dois

atletas de braços erguidos, e tem 36 centímetros de altura. A exemplo da "Jules Rimet", a nova Copa é de ouro maciço e pesa cinco quilos. Seu valor é estimado em 20.000 dólares e foi disputada pela primeira vez em 1974, na Copa do Mundo da Alemanha. Seu regulamento prevê que ela, como no caso da "Jules Rimet", será entregue definitivamente ao país que se sagrar campeão por três vezes.



FIQUE LIGADO!



“PAPARAZZO,” O FOTÓGRAFO INDISCRETO

Peninha tinha ido à estreia mundial do filme *Eu me Chamo TNT*, estrelado pelo famoso galã Omar Xerife. Sua missão era fotografar as celebridades que

compareceriam ao cinema. Quando o astro Omar Xerife apareceu, foi aquela confusão. Os fãs caíram em cima dele e tanto o chacoalharam que sua dentadura saltou da boca. Nesse exato momento, o Peninha — clic! — bateu uma foto sensacional.

No dia seguinte, a foto saiu na primeira página de *A Patada* e a edição esgotou. Tio Patinhas, com um sorriso cheio de cifrões, cumprimentou o Peninha:

— Parabéns! Você é um autêntico “paparazzo”!

Peninha ficou sabendo depois que “paparazzo” é o apelido que os italianos deram ao repórter que fotogra-



fa gente famosa em momentos embaraçosos. Ele é geralmente um sujeito muito cara-de-pau, que enfrenta a raiva das celebridades que se vêem fotografadas à traição, quando estão fazendo algo fora do comum ou mesmo um gesto menos formal. Nesse momento, o "paparazzo" fotografa a "vítima", e depois vende a foto por bom dinheiro à imprensa.

O mais famoso "paparazzo" é o italiano Ron Gallela, conhecido por suas fotos de Jacqueline Onassis. Onde quer que ela fosse, lá estava o Gallela, tirando fotos indiscretas. Até que um dia ele

foi parar num tribunal por invadir a vida particular da famosa senhora.

Ron também se deu mal, quando pediu ao ator Marlon Brando que tirasse os óculos escuros para ser fotografado. Muito irritado, Marlon deixou a brandura de lado e deu um murro no chato. Nessa altura, o fotógrafo não viu mais o astro: só viu estrelas...

Sem dúvida, os "paparazzi" se arriscam um bocado. Mas os veículos de imprensa se aproveitam muito de seu trabalho, publicando fotos indiscretas, que aumentam a venda dos jornais e revistas.

JORNALISMO EM VERSOS

Numa de suas viagens pelo mundo, Tio Patinhas esteve no Recife, por volta de 1930. E viu, numa praça, um fato curioso: um homem cantava, acompanhado de viola, os versos de um livreto que depois vendia ao público. Como era baratinho, o velho pão-duro comprou um. Era a história de Lampião, o rei do cangaço, toda contada em rimas pitorescas e imaginosas.

Sem querer, Tio Patinhas acabava de conhecer a **literatura de cordel**. De 1930 a 1950 esse tipo de comunicação popular foi muito di-

fundido no nordeste brasileiro. Além de literatura, era também uma forma de jornalismo. Naquela época, os jornais eram raros no inte-



rior nordestino, rádio era coisa de rico, e a TV ainda não existia por lá. Esses livretos eram uma forma até divertida de o homem do povo ficar sabendo dos acontecimentos. O nome **literatura de cordel** vem do costume de pendurar os livrinhos num barbante para a venda ao público nas feiras ou praças.

Os assuntos abordados são os mais diversos: vão desde biografias de celebridades como Lampião ou Roberto Carlos, até grandes

acontecimentos, como a chegada do homem à Lua. Há também narrações de lendas e casos pitorescos, a começar pelos títulos: *O Lobisomem do Ceará*, *O Banquete dos Cachorros*, *A Moça que Virou Cobra porque Falou Mal do Padre Cícero* etc.

Hoje, com a concorrência dos jornais, rádio, revistas e TV, a literatura de cordel tem menos público. Mas ainda é importante para o estudo do folclore e da cultura popular do nordeste.



MUSEU DA IMAGEM E DO SOM

Nas bibliotecas guardam-se livros, nos museus guardam-se objetos de valor histórico, artístico ou científico. Mas... onde guardar as gravações importantes de nossa música ou as palavras faladas de personalidades famosas? Para preservar este tipo de documentação foi criado, no Rio, o Museu da Imagem e do Som.

Fundado em 1965, o MIS é um dos melhores do

mundo. Nele se conservam os depoimentos de celebridades dos mais diversos setores da vida nacional e mundial, como: os presidentes Costa e Silva, Castelo Branco e Juscelino Kubitschek; o dr. Christian Barnard, pioneiro dos transplantes de coração humano; o dr. Sabin, descobridor da vacina contra a poliomielite; Jorge Amado, Pixinguinha, Carmem Miranda, Heitor dos Prazeres, Di Cavalcanti, Gui-

E AGORA
REPRODUZIMOS
UMA FRASE CÉLEBRE:
**QUAC! ESTÃO
DESPEDIDOS!**



marães Rosa, Tarsila do Amaral e muitos outros.

A coleção de música popular do MIS é riquíssima, havendo gravações dos maiores cantores e compositores do país, dos melhores programas do rádio brasileiro etc. O arquivo musical do notável radialista Almirante, um dos maiores do gênero, foi doado ao MIS, assim como o próprio bandolim do imortal Jacó do Bandolim.

Desde maio de 1970 São

Paulo também conta com o seu Museu da Imagem e do Som, que guarda, entre outras preciosidades, a coleção de filmes da cinemateca brasileira. Especialmente para os jornalistas, esses museus representam uma ótima fonte de informações. Tudo o que é digno de ser gravado eles conservam. Só não devem ter a gravação do tilintar das moedas do Tio Patinhas... Vê lá se o velho pato deixaria alguém chegar perto de seus quaquilhões!

"MANCADA" JORNALÍSTICA

Por causa da rapidez com que são preparados, é muito comum os jornais apresentarem erros tipográficos. Na maioria são erros sem maiores consequências, mas às vezes uma simples troca de letra muda completamente o sentido do texto, caracterizando uma *gafe*. No tempo do Brasil-Império, aconteceu um caso assim. D. Pedro II havia feito uma viagem e voltou machucado, mancando. Noticiando o fato, um jornal da época escreveu que o imperador tinha descido do navio apoiado em duas **maletas**, quando deveria ter escrito **muletas**. No dia seguinte, o jornal publicou a

retificação da notícia errada, mas o texto saiu assim: "O imperador desembarcou apoiado em duas **mulatas**".



O CONSULTÓRIO SENTIMENTAL

Margarida ficou furiosa, quando viu seu namorado Donald ao lado da famosa estrela de cinema, Elizapata Taylor. Ficou tão magoada, que escreveu ao **consultório sentimental** de uma revista: "Vi meu namorado com outra. Que devo fazer? *Patinha Desconsolada*". Logo depois, saiu a resposta: "Não julgue seu namorado precipitadamente. Talvez ele tivesse motivos para isso".

E Donald tinha. Ele estava simplesmente entrevistando Elizapata para fazer uma reportagem. Margarida não cometeu uma injustiça com Donald, criticando-o, graças ao consultório sentimental.

É para isso que existem as seções sentimentais nas revistas femininas e mesmo em jornais diários. Elas orientam aos que pedem conselhos sobre seus problemas amorosos. Esse tipo de coluna de consultas ficou tão importante que muitos jornais e revistas têm até psicólogos em comportamento social para responder às perguntas. O leitor escreve, mandando um pseudônimo no lugar do nome (como fez a Margarida) para ninguém saber sua verdadeira identidade, e depois recebe uma orientação ou um conselho dado por um especialista, que talvez o ajude a resolver o seu problema sentimental.



QUANDO O JORNAL MENTE SEM QUERER



No início de sua carreira de repórter, o Peninha, em vez de dar "furos", dava "foras". O maior deles foi a notícia da chegada a Patópolis do presidente de Marrecos, Al-Kazo. Quando o avião do presidente chegou, Peninha viu descer um excêntrico cavalheiro de túnica e turbante e acompanhou toda a sua trajetória pela cidade. No dia seguinte, *A Patada* publicou na primeira página a notícia da chegada do presidente. Só que quem tinha chegado mesmo era o ator de cinema Henry Fundo, que estava caracterizado de sultão para fazer um filme. O presidente Al-Kazo tinha adiado sua visita.

Isso é o que se chama, na gíria jornalística, de **barriga**. É a notícia falsa, geralmente uma grande "mancada", publicada de boa fé pelo jornal.

As "barrigas" podem até tornar-se casos famosos. Mas, às vezes, causam confusões, como a que anunciou o término da Segunda Guerra Mundial 24 horas antes de ser assinado o tratado de paz. Vários jornais "engoliram" a notícia falsa que um informante passara por brincadeira.

Em 1927 aconteceu na França outra "barriga" famosa. Dois meses antes de o coronel Lindbergh realizar a histórica travessia aérea do Atlântico Norte, os pilo-



tos Nungesser e Coli tentaram fazer a mesma viagem. Dias depois que eles tinham partido, os jornais franceses anunciavam o triunfo dos pilotos em Nova York, mostrando fotos da chegada dos aviadores. Só que, um dia depois, os mesmos jornais tiveram que desmentir a notícia: os pilotos tinham morrido no oceano, no meio da travessia.

Ainda na França, houve em 1972 outra "barriga", quando o ator Maurice Chevalier se encontrava doente. Foi publicada a notícia de sua morte, bem como as últimas palavras do ator dirigidas ao seu público. Mas ele só morreu dias após ter sido

"morto" pela imprensa...

Nem o papa escapou à "barriga", quase sempre provocada pela precipitação do repórter. Dizem que, quando João XXIII estava gravemente enfermo, vivendo seus últimos momentos, uma emissora de televisão interrompeu sua programação normal para anunciar que o papa tinha falecido. Passou-se, então, um retrospecto de sua vida. Eis que, alguns minutos após, aparece novamente o locutor para anunciar:

— Senhoras e senhores, lamentavelmente o papa não morreu.

Coisas que acontecem, às vezes, na imprensa...

PRODUZINDO UM TELEJORNAL

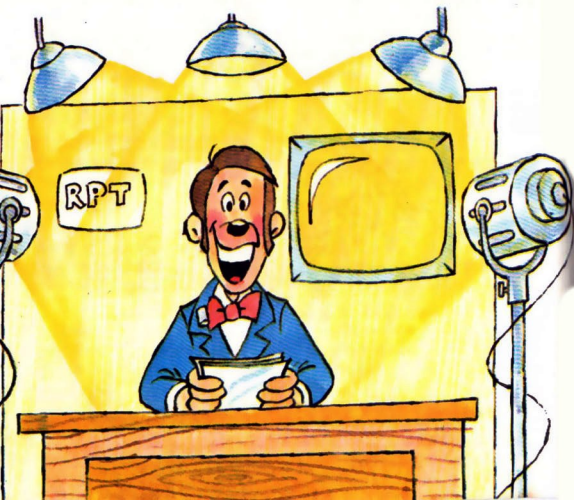
A pesar da vedete de um telejornal ser a notícia, os cuidados de produção com um programa jornalístico são muito grandes, especialmente porque vão ao ar ao vivo.

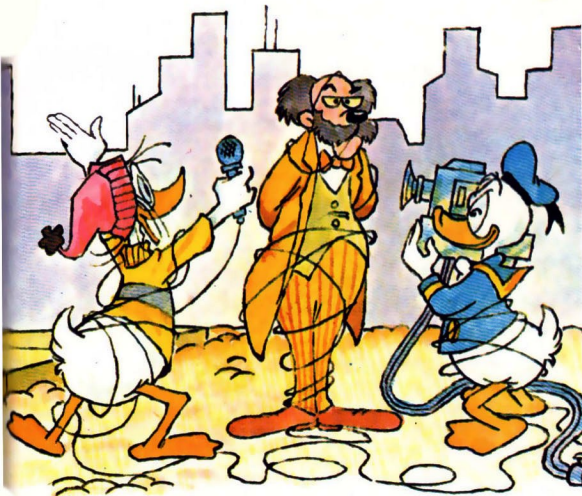
O cenário de um telejornal é simples, com cores neutras como o azul (tons pastéis), o cinza e o bege. Em geral, possuem telas, onde entram as imagens de reportagens pré-gravadas. É costume na TV brasileira, antes das imagens ocuparem toda a tela do televisor, primeiro aparecerem nas telas menores — ou monitores.

A iluminação do telejornal é clássica. Procura ser o mais

limpa possível, sem criar nenhuma área escura, iluminando o cenário por igual para ressaltar a idéia de simplicidade, de despojamento. São usados *spots* no alto do cenário — para iluminarem o chão por igual — e *spots* frontais, para evitar sombras. Você pode notar que, a não ser quando algum erro acontece, o rosto de um apresentador de telejornal está iluminado por igual, como se não houvesse luz sobre ele.

O som do telejornal precisa ser claro. Pequenos microfones de lapela são usados tanto nos apresentadores como nos entrevistados.





Já nas reportagens de rua, o som pode apresentar alguns problemas. Por mais que sejam usados microfones direcionais (que captam apenas o som que vem em linha reta na direção do microfone, pouco captando de outros ruídos dos arredores da gravação), muitos fatores prejudicam sua qualidade. Às vezes, o vento pode atrapalhar a captação de sons. Ou, então, o repórter tem que se movimentar de um lugar para outro enquanto está gravando, dificultando o manuseio do microfone.

Pouca maquiagem é utilizada nos programas jornalís-

ticos, apenas pequenas doses corretivas para eliminar o suor, nada que possa alterar o rosto das pessoas.

Os figurinos escolhidos para os apresentadores de telejornais são discretos, buscando sempre uma imagem que transmita confiança ao telespectador.

Os homens se apresentam com terno e gravata, as mulheres têm mais liberdade, mas nada ousado ou fora de moda.

Essas regras, porém, variam de programa para programa. Quando uma mulher apresenta material jornalísti-



co referente à moda feminina, freqüentemente se veste de maneira um pouco mais marcante e sofisticada do que uma apresentadora de notícias locais.

E, se a gravata é importante para o homem que apresenta o noticiário internacional, é dispensável para o jornalista esportivo.

O engraçado disso tudo é que, muitas vezes, essa imagem não corresponde à realidade. Como o telespectador só vê os apresentadores da cintura para cima, um sério locutor vestido com gravata e paletó, pode estar com bermudas e chinelos — só que você não vê.

NO AR: O JORNAL DO PATO

E stava quase na horinha do telejornal da Rede Patinhas de Televisão entrar no ar, quando Donald resolveu dar uma volta pelo estúdio.

Como ninguém ligou para ele, começou a falar alto e a dar ordens, só pelo prazer de mandar.

Mal começou, o diretor do programa gritou:

— Se quer mudar tanta coisa, que mude. E faça você mesmo o telejornal de hoje.

E o homem foi embora. E, atrás dele, quase todo mundo que trabalhava no jornal.

“Tenho que fazer esse pro-

grama entrar no ar direitinho” — pensou Donald, todo nervoso. Afinal, o telejornal era o programa favorito do tio Patinhas.

Mas logo se acalmou, parecia fácil colocar o telejornal no ar. Os redatores tinham deixado tudo escrito, bastava alguém ler as notícias.

O erro de Donald foi ter pensado alto, pois o Peninha, que estava por ali, se assanhou todo:

— Deixa eu apresentar o Jornal do Pato, Donald! É o sonho de minha vida!

A princípio, Donald olhou



desconfiado para Peninha, mas se lembrou que, para aparecer na televisão, os patos devem ser bonitos, e a mãe do Peninha vivia dizendo que seu filho era bonito demais. Então, deixou o primo entrar no estúdio e se preparar para a apresentação.

Mal o Peninha se afastou, Donald ouviu uma pessoa resmungar:

— Quase todos foram embora, quem é que vai ficar na mesa de corte?

— Oras, eu mesmo! — respondeu Donald.

E, entrando na sala de corte, perguntou onde estava a faca. Não demorou para perceber o fora: corte, em TV,

queria dizer corte de imagens, isto é, o ato de selecionar imagens.

Donald olhou de um lado, depois de outro e concluiu: cada vez que apertasse um daqueles botões, mudaria a imagem na tela. E cada botãozinho correspondia a uma *fonte de imagens*, um botão para a câmera número um, outro para a câmera dois, outro para o telecine, outro para o video-tape.

— Fácil! — concluiu Donald, satisfeitíssimo.

Quando o programa começou, Donald viu que aquilo não era nada fácil. Além do Peninha não saber ler direito e ficar tropeçando feito um

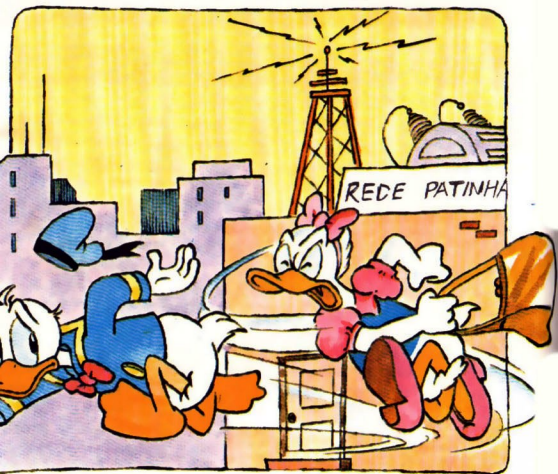
doido em tudo quanto é palavra, ele mesmo estava atordado na sala de corte, com tantos botões e imagens.

Acabou cometendo um monte de erros: enquanto o Peninha falava do concurso de Miss Patópolis, Donald apertou o botão errado, entrando com as imagens de uma reportagem feita na fazenda da vovó Donalda sobre a vida no campo. Depois, quando Peninha falou das vacas e galinhas do sítio da vovó, foram ao ar as imagens de Margarida sendo coroada a Miss Patópolis.

Nessa hora, tio Patinhas entrou na sala, acompanhado pelo antigo diretor, e expulsou o sobrinho desastrado a pontapés. Donald só parou de correr quando chegou na rua.

Foi outro erro: Margarida, que não tinha gostado de aparecer na TV enquanto Peninha falava das aventuras da vaca Dengosa, estava chegando aos estúdios da RPT, disposta a tudo.

Mal chegou, mandou sua bolsa na cabeça do pobre Donald. A briga foi tão feia, que acabou virando notícia no telejornal da manhã seguinte.



FEITICOS & FEITICÉIROS



ISTO JÁ NÃO ACONTECEU ANTES?



Depois de passar semanas a fio no seu castelo mal-assombrado, concentrada no preparo de novas poções mágicas, Madame Min saiu do bosque e foi até a cidade fazer compras. Encontrou na primeira loja de antiguidades que encontrou. A balconista veio atendê-la:

— Bem-vinda à nossa nova loja.

— Nova? — estranhou Min. — Acho que já estive aqui antes... Não gosto de coisas novas.

A balconista explicou então que a loja tinha sido inaugurada ainda no dia anterior, mas que tinha muitas antiguidades para vender.

Voltando ao velho castelo, Min contou o caso à Maga Patalójika. Esta se lembrou de um livro que havia lido e apanhou-o na estante. O livro explicava:

“**Paramnésia**: fenômeno psíquico, isto é, da mente. Do grego **para** = vício, e **mnésis**, memória. Paramnésia é, pois, uma perturbação

da memória; uma peça que o cérebro nos prega."

Assim que Madame Min entrou na loja de antiguidades, a imagem do lugar logo se fixou em sua memória. Em seguida, uma "pane" momentânea do cérebro, causada por alguma perturbação emocional, fez a imagem da loja voltar à sua consciência ativa, fazendo-a sentir que já tinha estado ali antes. Mas, na verdade, ela

estava apenas "recordando" um fato que tinha acabado de acontecer. Por acaso isso já não aconteceu com você também?

Quando a gorducha pediu mais explicações sobre o fenômeno, Maga perdeu a paciência:

— Não amole! Como se eu já não estivesse fundindo a cuca, tentando encontrar uma forma de pegar a moeda n.º 1 do Patinhas, ora!

AS AMAZONAS

As amazonas eram mulheres guerreiras que, segundo a mitologia grega, habitavam na Capadócia.

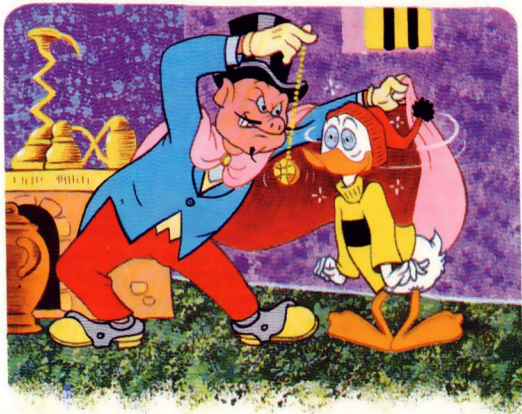
Em seu reino não havia homens.

As amazonas criavam somente as meninas, que educavam para serem guerreiras,

hábéis no manejo do arco e flecha. Viviam em guerra com seus vizinhos, mas uma vez se deram mal com Hércules, o fortíssimo herói grego: ele as venceu numa batalha e levou, como troféu, o cinturão de Hipólita, a rainha das amazonas.



CAGLIOSTRO



Intitulava-se conde Alessandro Cagliostro, mas seu nome real era Giuseppe Balsamo. Italiano, viveu de 1745 a 1795 uma existência cheia de peripécias.

Fugiu da Sicília após cometer vários crimes e viajou pela Europa estudando alquimia e feitiçaria. Acumulou fortuna com a venda de elixires mágicos. Tornou-se popular na corte do rei Luís XVI de França. Ali foi envolvido no célebre escândalo do colar de diamantes. (O colar foi vendido por uma fortuna ao cardeal de Rohan para ser presenteado à rainha Maria Antonieta. No fim, o dinheiro e o colar de-

sapareceram.) Cagliostro foi absolvido da culpa, mas logo era banido da França. Acabou sendo condenado como herege e feiticeiro pela Inquisição romana em 1789 e terminou seus dias como prisioneiro na fortaleza de San Leo.

Entre as suas proezas recorda-se a produção de um diamante por métodos alquímicos. E certa vez, durante um banquete, invocou os espíritos de muitos homens célebres já falecidos, incluindo-se Diderot e Voltaire. Fundou também uma sociedade secreta chamada Loja Egípcia, que ficou famosa por suas sessões de magia.

ALQUIMIA E ALQUIMISTAS

A alquimia (do árabe **alkmiya**) foi a química da Idade Média e "mãe" da química moderna, assim como a astrologia o foi da astronomia. Era uma arte baseada em parte na magia e em parte na experimentação, isto é, em experiências práticas com o fim de fazer descobertas sobre a natureza das coisas. Até o século XVII ainda existiam sábios europeus, catedráticos de universidades, que aceitavam como verdades as transmutações alquímicas.

A principal transmutação (mudança de um elemento químico em outro) que os alquimistas buscavam era a **pedra filosofal**. Esse nome servia para indicar uma suposta substância por meio da qual os antigos alquimistas buscavam transformar metais comuns em ouro.

Eles imaginavam que essa "pedra" seria uma espécie de corpo **catalítico**, que serviria para dissolver tudo. **Catalítico** vem de **catálise**, isto é, efeito produzido pela simples presença de um corpo que, sem sofrer alteração, ajuda a modificar quimicamente outros corpos.



...E ELES NÃO ERAM LOUCOS

A lém da pedra filosofal, os alquimistas buscavam o elixir da **longa vida** e a **panacéia universal**. O elixir da longa vida seria uma bebida miraculosa que

devolveria a juventude aos velhos; aos jovens conservaria a mocidade eternamente. A panacéia universal seria o remédio para a cura de todas as enfermidades que atacam o homem.

Outro produto fabuloso que os alquimistas procuravam era o **alkaest**, um solvente universal, uma substância que teria a faculdade de dissolver qualquer matéria existente no mundo. **Como** esperavam guardar esse solvente (em que recipiente, se o tal alkaest dissolveria tudo), nem eles mesmos sabiam responder...



A LENDA DA ROSA

Em tempos que já vão longe, quando os deuses ainda habitavam a Terra, vivia na cidade grega de Corinto uma mulher muito bela chamada Rodanta. Era tão bela que todos os homens e até os reis queriam casar-se com ela.

Para fugir ao assédio dos admiradores, Rodanta escondeu-se no templo de Diana, mas os homens arrombaram as portas do recinto sagrado. Enfurecida com aquele desrespeito, a

deusa Diana deu uma de feitiçeira: transformou Rodanta numa rosa vermelha. E os que a perseguiam viraram... espinhos!



SORTE & SUPERSTIÇÃO



FAZENDO FIGA



Toda vez que o Donald vê o Gastão, ele **faz figa**. Fazer figa, você sabe, é fechar a mão com o polegar enfiado entre o dedo indicador e o médio. Há uma superstição que diz que, fazendo figa, a gente **isola** as influências ruins... como a do Gastão!

A figa é um amuleto anti-quíssimo. Surgiu no Mediterrâneo e não na África, como muitos pensam, e foi difundida pelos romanos.

POR QUE JOGAR ARROZ NOS NOIVOS?

Os povos primitivos costumavam dar um valor mágico a inúmeras coisas. Na China, 2000 anos antes de Cristo, o arroz era símbolo de fartura.

Certo dia, um poderoso

mandarim quis, por vaidade, mostrar como era rico: no dia do casamento de sua filha, fez cair uma "chuva" de arroz em suas extensas terras. Sem saber, ele iniciava uma tradição que perdura até hoje: a de se atirar punhados de arroz sobre os noivos, após a cerimônia nupcial. É uma forma bonita de se desejar **fartura** e **boa sorte** aos recém-casados, não é mesmo?

QUANTO
DESPERDÍCIO!



CLANC!
CLANC!
CLANC!



AMULETOS ESTRANHOS

A lista de **amuletos**, ou seja, de objetos usados para afastar o mal, é quase interminável. Só em Portugal, o folclorista J. Leite de Vasconcelos anotou os seguintes: cabeças e dentes de alho, amêndoas, âncoras, chifres de carneiro, galhos de arruda, víboras, caroços de tâmara, castanhas, cebolas, chaves, garrafas, cavalos-marinhos, dentes de javali, lagartixas, nós, vassouras, sapos, tesouras e mil e uma coisas estranhas!

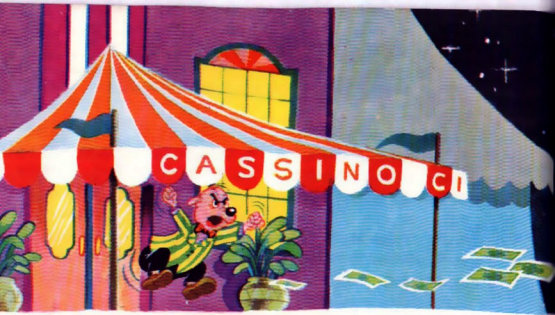
Os hindus usam um tradicional amuleto: pequenas esferas em colares, conten-

do milhares de elefantes pequeníssimos esculpidos em marfim!

Outro amuleto curioso é usado no Japão: a estatueta de um gato sentado estendendo a pata direita para a frente. Chama-se *maneki neko*, isto é, "o gato que convida".

Na América Latina acredita-se que os dentes de jacaré protegem a dentição da criança. Depois de tudo isso, não se pode culpar o Tio Patinhas pela cisma que tem da sua moedinha n.º 1... não é verdade?





CASSINOS FAMOSOS

O mais famoso cassino do mundo é o de Monte Carlo, no principado de Mônaco. Foi instalado em 1856 no meio de belos jardins e inaugurado por Carlos II, príncipe de Mônaco. Ali o jogo é a principal fonte de renda do governo. Quase um terço da população da cidade trabalha para o cassino. Turistas do mundo inteiro para ali acorrem a fim de fazer suas apostas. O mais curioso é que todo mundo pode jogar em Monte Carlo, menos os seus habitantes...

Outra cidade muito conhecida por seus cassinos é Las Vegas, situada em pleno deserto de Nevada, nos Estados Unidos. Uma longa avenida de quase 10 quilômetros, Las Vegas Strip, é a

vitruina da cidade, com seus luxuosos hotéis e seus cassinos com *shows* espetaculares. Entre seus hotéis mais famosos estão o Ceasar's Palace, o Sahara, o Circus-Circus. Toda a cidade de Las Vegas existe em função das apostas e dos dólares que ali correm: já no aeroporto o turista encontra várias máquinas caça-níqueis.

O luxuoso hotel-cassino Ceasar's Palace é uma cópia do palácio do imperador romano Júlio César. Muito procurado pelos turistas, exige que uma reserva em seus aposentos seja feita com um ano de antecedência. O hotel Circus-Circus também é original: seu cassino é igualzinho a um circo de verdade. O Star Dust e o Sahara são outros cassinos



famosos, sendo que este último é o favorito do cantor Frank Sinatra e seus amigos.

Las Vegas é uma cidade que não dorme. Durante as 24 horas do dia, seu movimento não pára. A qualquer hora da noite ou da madrugada, as ruas estão cheias de gente e os anúncios luminosos alegam tanto a noite que dão a impressão de que é sempre dia.

As coisas em Las Vegas são caríssimas: da comida às roupas e hotéis, tudo reflete o espírito de lucro fácil. O raciocínio do comércio local é simples: quem vai lá está com muito dinheiro no bolso ... e, geralmente, dinheiro para jogar fora. Por isso, Tio Patinhas é um que nem quer ouvir falar nesses

lugares ... no que, convenhamos, está completamente certo. Quem está proibido de ir lá é o Gastão. Com a sorte que ele tem, não haveria cassino que agüentasse...

O Rio de Janeiro já teve também os seus cassinos famosos: o *grill* da Urca, entre 1936 e 1946, foi muito concorrido. Os *shows* do seu cassino apresentaram os maiores astros internacionais do mundo artístico da época, como atrações aos seus freqüentadores. O Quitandinha, em Petrópolis, também teve a sua época, com o seu lindo hotel que atraía turistas de todo o mundo. Mas em 1946, no governo do presidente Dutra, o jogo foi proibido no Brasil, encerrando a história dos cassinos brasileiros.

POZINHOS MÁGICOS DA BAHIA

Os pós mágicos encontrados no Mercado Modelo de Salvador são de fazer inveja à vasta coleção da Maga Patalójika. Lá existe pó pra tudo: Pó Chama-Dinheiro (o favorito do Tio Patinhas), Pó Tira-Feitiço, Corredeira (para afastar alguém), Simpatia (para atrair simpatia), Tira-Quizanga

(contra mau-olhado), Felicidade (para atrair felicidade), União (para unir duas pessoas), Sumiço (para fazer uma pessoa sumir e não amolar mais a gente), Pó-de-Chamas (para atrair tudo o que se deseja). Soubemos que Tio Patinhas encomendou uma tonelada deste último...



O IMPORTANTE É COMPETIR



Los Angeles, 1932

X Jogos Olímpicos



Os franceses falharam na organização das Olimpíadas de 1900, como você já sabe, mas corrigiram seus erros em 1924. Da mesma forma, os norte-americanos souberam se recuperar do fracasso dos Jogos de St. Louis, em 1904.

Em Los Angeles, no ano de 1932, eles puderam se orgulhar de mostrar ao mundo as melhores Olimpíadas disputadas até então. E conseguiram todos os records possíveis: de público (nada menos de 100 mil pessoas assistiram às cerimônias de abertura), de bom tempo (fez sol o tempo inteiro) e, principalmente, de marcas atléticas (os resultados

das provas foram quase todos excelentes).

Claro que, ao lado disso, registraram-se alguns acidentes — que ninguém é perfeito. Na prova dos 3 mil metros com obstáculos, por exemplo, os corredores, por erro dos juízes, deram uma volta a mais. Os atletas argentinos andaram brigando entre si e quando voltaram para casa foram todos presos. E os brasileiros, veja só, embarcaram no Rio de Janeiro num navio cargueiro e foram parando de porto em porto para vender café. Foi o modo que encontraram para pagar sua viagem — e no fim, infelizmente, não ganharam nenhuma medalha.

Prêmio: a prisão

Os campeões da maratona, uma prova árdua, muitas vezes transformam-se em heróis. Como acontece com poucos vencedores dos Jogos Olímpicos, eles recebem prêmios, são homenageados, desfilam pelas ruas em carro aberto e, geralmente, ficam famosos pelo resto da vida.

Isso vem de longe, desde os tempos do soldado Fidípides, pois os feitos na longa e emocionante corrida de maratona são sempre cercados de uma aura de lenda, mistério e bravura.

Só houve uma exceção.



Foi em 1932, nas Olimpíadas de Los Angeles. Para surpresa geral, até mesmo de seus companheiros de equipe, o argentino Juan Carlos Zabala — primeiro e até hoje único campeão latino-americano da maratona — chegou em primeiro.

Nada mais justo que, quando retornasse a Buenos Aires, o jovem Zabala, com seus cabelos curtos e seu ar quase infantil, tivesse uma acolhida heróica. Mas não foi bem isso o que acabou acontecendo.

É que, durante os Jogos, os argentinos andaram se rebelando contra a chefia da delegação e chegaram a brigar violentamente, com socos e pontapés, em plena Vila Olímpica — que é o local onde todos os atletas ficam alojados.

O governo argentino não os perdoou e todos foram presos ao desembarcarem. Entre eles, o campeão Zabala.



ESPORTES OLÍMPICOS

arco e flecha



Arco e flecha não são coisas só de índio, não. Segundo pesquisas recentes, o homem os conhece há pelo menos 5 mil anos. A princípio, é verdade, eram utilizados apenas como arma para ataque, defesa e caça.

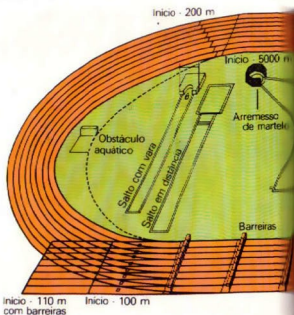
Mais tarde, porém, arco e flecha virou esporte de competição, que começou a se desenvolver na Idade Média. Na Bélgica, por volta do século XIV, muitos nobres se divertiam com isso.

De qualquer forma, foi no século passado que o arco e flecha se transformou num esporte organizado, com regras específicas. E, com intervalos, andou fazendo parte da programação dos Jogos Olímpicos até 1920. Depois disso, só voltou a ser disputado em 1972, nas Olimpíadas de Munique.

Atualmente, há várias provas olímpicas de arco

e flecha, para homens e mulheres. Os melhores têm sido dos Estados Unidos, Finlândia, Suíça, Bélgica, União Soviética, Coreia do Norte e Japão.

Um bom arqueiro deve treinar bastante, conhecer a técnica e, sobretudo, ter um ótimo autocontrole para não errar na hora do disparo.





ESPORTES OLÍMPICOS

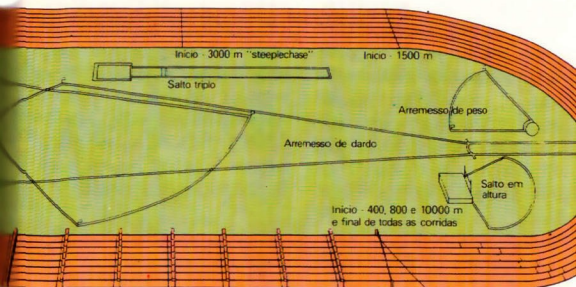
atletismo

As provas de atletismo são as maiores e mais importantes competições de todos os Jogos Olímpicos. São delas, afinal, que saem os grandes heróis — um Jesse Owens, um Abebe Bikila, uma Wilma Rudolph, um Paavo Nurmi, um João do Pulo.

Ao todo, são disputadas 24 modalidades para homens e 14 para mulheres, divididas em seis categorias. Atualmente, a programação é assim:

Corridas individuais de pista

100 metros M/F
200 metros M/F
400 metros M/F
800 metros M/F
1 500 metros M/F
5 000 metros M
10 000 metros M
100 metros com barreiras F
110 metros com barreiras M
400 metros com barreiras M
3 000 metros com obstáculos M



Corridas de equipe

4 x 100 metros revezamento M/F

4 x 400 metros revezamento M/F

Provas de rua

Marcha de 20 quilômetros M

Marcha de 50 quilômetros M

Maratona M

Salto

Salto em altura M/F

Salto em distância M/F

Salto triplo M

Salto com vara M

Arremessos

Arremesso de peso M/F

Arremesso de disco M/F

Arremesso de dardo M/F

Arremesso de martelo M

Modalidades combinadas

Decatlo M

Pentatlo F

A seguir, vamos ver como são disputadas essas provas. Em tempo: onde você leu "M" significa que a prova é masculina; "F", que é feminina; e "M/F" para as duas categorias.

100 metros

É a prova mais rápida do mundo. Em nível olímpico, não dura mais do que 10 segundos. Cada atleta corre numa faixa da pista. Nos Jogos Olímpicos, há eliminatórias e, normalmente, só os oito melhores classificados é que participam da final para disputar as medalhas.

200 metros

Esta corrida — também de alta velocidade — tem um percurso equivalente ao de meia-volta em torno da pista do estádio. Como nos 100 metros, cada competidor corre na sua faixa. Atualmente, os finalistas das Olimpíadas cobrem os 200 metros em menos de 20 segundos.

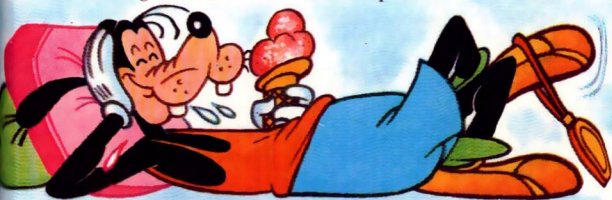


400 metros

Corresponde a uma volta pela pista do estádio olímpico. Também nesta corrida, os atletas não podem mudar de faixa. O recorde já caiu em 10 segundos desde o início dos Jogos Olímpicos e, no momento, conseguem-se tempos abaixo dos 44 segundos.

800 metros

Esta corrida de meia-distância é equivalente a duas voltas pela pista. Na segunda volta, a 100 metros da linha de chegada, os atletas podem deixar suas faixas. Para ganhar é preciso dosar o ritmo e empregar alta velocidade nos instantes finais da prova.



1500 metros

Outra corrida de meia-distância que exige ritmo dosado é a prova de 1500 metros. A distância equivale a três voltas em torno da pista, mais 300 metros. De 1896 até os dias de hoje, o recorde dessa prova caiu em cerca de 1 minuto.

Paavo Nurmi foi um atleta especialista nesse difícil percurso.

5 000 metros

Corrida de longa distância, especial para fundistas. São 12 voltas, mais 200 metros. Exige fôlego e resistência.

10 000 metros

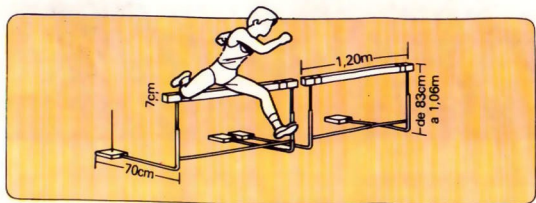
Uma cansativa corrida de longa distância. Os participantes correm durante quase meia hora, completando 25 voltas.

110 metros com barreiras

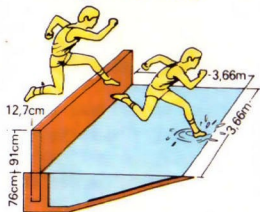
Além de correr, os atletas têm que saltar barreiras. Há dez, ao todo, cada uma de 1,06 metro de altura. Para mulheres, o percurso é de 100 metros e as barreiras são ligeiramente mais baixas (83 centímetros). Os obstáculos são de metal e madeira e pesam 4 quilos em média.

400 metros com barreiras

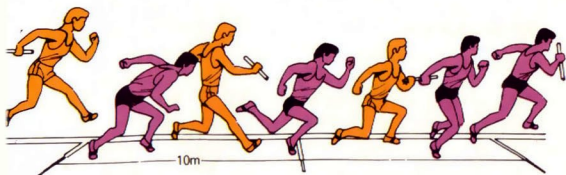
Uma volta pela pista, na qual são colocadas 10 barreiras de 91 centímetros de altura cada uma. Nesse tipo de prova é sumariamente desclassificado o atleta que derrubar — de propósito — um dos obstáculos. É também proibido sair de sua própria faixa de corrida.



3 000 metros "steeplechase"



É uma prova difícil e engraçada. Há quatro barreiras pesadas, de 91 centímetros, ao longo da pista. A terceira delas fica na frente de uma "minipiscina" de 3,66 m x 3,66 m, com 76 centímetros de profundidade. Alguns patinam por ali e todos terminam a corrida bem molhadinhos.



4 x 100 metros

É a corrida de revezamento. Cada equipe tem quatro atletas e cada um deles corre 100 metros, passando um bastão ao seu companheiro numa zona previamente delimitada. O percurso é de uma volta pela pista; na prova feminina, as regras são as mesmas.

4 x 400 metros

Prova masculina de revezamento. É igual à corrida de 4 x 100, exceto na distância — quatro vezes maior. Cada atleta dá uma volta completa pela pista e passa o bastão ao companheiro. Se um dos competidores derrubar o bastão, terá que apanhá-lo no chão.



marcha

Normalmente, os competidores saem do estádio olímpico e fazem um percurso por avenidas e estradas, voltando então ao local da saída.

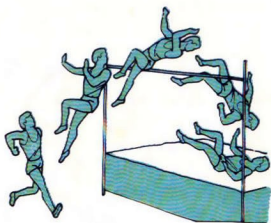
Há provas de 20 e de 50 quilômetros. Nelas, os atletas não podem correr; só marchar. Na verdade, eles simplesmente andam depressa.

maratona

É a prova mais dramática das Olimpíadas, com seu exaustivo percurso de 42 quilômetros.



salto em altura



Há eliminatórias e, como em todas as provas de salto, só os melhores conseguem chegar às finais. Então, cada concorrente escolhe uma altura que tentará pular. Se não conseguir ultrapassar a barra colocada nessa altura, será eliminado. Nenhum estilo de salto é obrigatório.

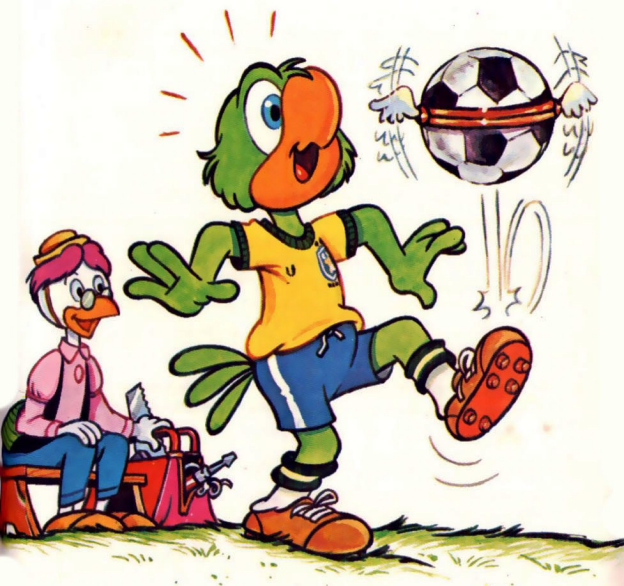
salto em distância



Nas eliminatórias, cada atleta faz três tentativas. Nas finais, seis. Os oito melhores, então, disputam as medalhas em mais três saltos.

A área de salto é coberta de areia e a distância percorrida termina no momento em que o atleta toca o chão com qualquer parte de seu corpo.

BOLA NA REDE!



OS INVENTORES DO FUTEBOL

Os ingleses, ao contrário do Brasil, não disputaram todas as copas do mundo. Deixaram de comparecer a várias porque quiseram e a outras porque os outros... não quiseram, desclassificando o "English Team" das copas de 1974 e 1978.

E o mais engraçado é que isso aconteceu logo com os inventores do futebol. Foram os ingleses, de fato, que criaram o jogo e sua primeira federação, em 1863, chamada *Football Association*.

Em 1885, o novo jogo deixava de ser um simples passatempo para se transformar numa reconhecida atividade profissional.

Dois anos depois desse acontecimento, um time inglês chamado Corinthians fazia sua primeira excursão fora da Europa, ficando uma temporada na África do Sul. Esse mesmo clube, por ocasião de uma visita ao Brasil, inspiraria a fundação do Coríntians Paulista.

Pois bem. Durante muito tempo, como tinham primazia em tudo, os ingleses se acharam imbatíveis no futebol. Aliás, não por acaso: sua seleção só conheceria a primeira derrota em 1929, quando perderam para a Espanha, em Madri.

Dentro de casa — isto é, jogando no Estádio Wembley, em Londres —, não foi vencida por ninguém até 1953, quando sofreu uma goleada da Hungria (6 x 3!).

Certos de sua superioridade, os ingleses se recusaram a participar das primeiras Copas do Mundo. Achavam que não iriam encontrar adversários à altura.

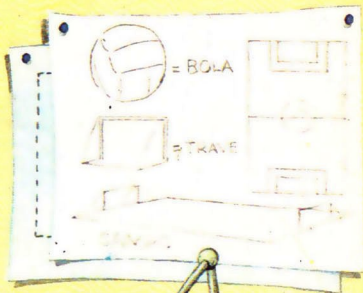
A Inglaterra começou a mudar de opinião a partir de 1950, quando participou pela primeira vez da Copa realizada no Brasil.

Logo de início, deu um vexame terrível sendo desclassificada pela Seleção dos Estados Unidos.

Aí então, vendo que não eram os melhores como supunham, os ingleses trataram de acompanhar melhor a evolução do futebol mundial. Em 1966, finalmente, venceram sua primeira e única Copa do Mundo, dentro de casa.

Para a Copa de 70, a Inglaterra era uma das favoritas, mas perdeu para o Brasil e para a Alemanha, não passando das quartas-de-final. Iniciava-se ali um período de "vacas magras", agravado por duas eliminações seguidas, diante da Polônia (74) e Itália (78). Na Espanha, em 82, a Inglaterra voltou a competir.

ESTE
INVENTO
VAI DAR
O QUE
FALAR!





A "SQUADRA AZZURRA"

A turma conversava sobre a Copa do Mundo. De repente, Zé Carioca resolveu dar uma de entendido:

— Na Copa, é bom tomarmos muito cuidado com a **Squadra Azzurra**.

— Com a quadra burra? — interrompeu Nestor, espantado. — Que quadra? Que burra? A Copa será de futebol...

— Não falei nada disso, Nestor — corrigiu Zé Carioca, irritado. — Eu disse **Squadra Azzurra**.

E aí o Zé contou que **Squadra Azzurra** (Esquadra Azul, em português) é o apelido que a Seleção Italiana de Fu-

tebol recebeu. Esquadra quer dizer equipe, time. E azul é a cor da sua camisa. Assim como muitas pessoas chamam a Seleção Brasileira de Seleção Canarinho — por causa da cor amarela da nossa camisa —, os italianos tratam a sua seleção, carinhosamente, de **Squadra Azzurra**.

— E eles são bons mesmos? — perguntou Miguelzinho interessado.

— Sem dúvida — respondeu Zé Carioca. — Aliás, faz muito tempo...

O Zé tinha razão. Na década de 30, por exemplo, os italianos eram considerados os

melhores jogadores do mundo. Ganharam duas vezes a Copa do Mundo (em 1934, no seu próprio país, e em 1938, na França), além do torneio de futebol dos Jogos Olímpicos de 1936 (em Berlim, então capital da Alemanha).

Com a II Guerra Mundial (1939-1945), a Itália sofreu muito e seu futebol entrou em recesso.

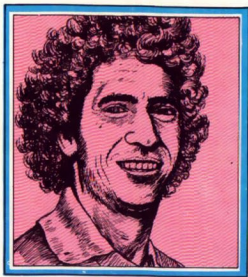
Quando começava a se recuperar, em 1949, aconteceu uma tragédia: num acidente aéreo, desapareceu quase toda a equipe do Torino. Essa terrível catástrofe causou des-

falques irreparáveis na seleção nacional.

A **Azzurra** só conseguiu voltar a um lugar de destaque em 1970, no México, quando chegou ao vice-campeonato mundial. Aliás, perdendo a final para o Brasil por 4 x 1. Em 1974, na Alemanha, os italianos foram eliminados na primeira fase. Mas quatro anos depois brilharam na Argentina e terminaram a Copa em quarto lugar.

Finalmente, na Espanha, em 82, a Itália voltou a conquistar o título, tornando-se tri-campeã mundial.

FALCÃO, O REI DE ROMA



Roberto Falcão, o craque revelado pelo Internacional de Porto Alegre, figurou entre as maiores estrelas do futebol europeu.

Meia-armador de extrema habilidade e muita inteligência para criar jogadas, Falcão foi ídolo no Roma, onde estreou em 1980. Foi também titular absoluto da Seleção Brasileira e um de seus craques principais.

Se você perguntar a qual-quer um dos torcedores de Roma quem foi o maior jogador do futebol italiano, sem dúvida, eles responderão que foi... um brasileiro!

Sim, o catarinense Paulo



ISOLAMENTO E DESCANSO: É A CONCENTRAÇÃO

Rosinha foi visitar seu namorado Zé Carioca, mas não o encontrou em sua casa. Aí apareceu o Nestor e explicou:

— Ele está **concentrado**, Rosinha!

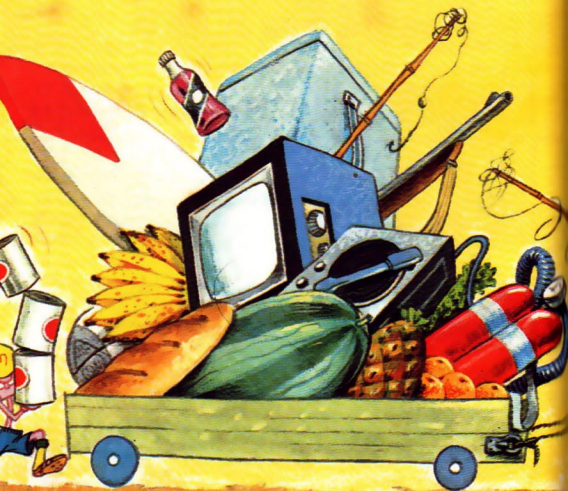
Ela ficou na mesma . . .

— Concentração, em futebol, Rosinha — explicou Nestor —, é o **retiro** dos atletas num local sossegado, por um ou mais dias, antes de uma partida, para des-

canso, descontração mental e física.

— Descontração mental e física? Ué, Nestor . . . onde você aprendeu essas coisas?

— Nas revistas especializadas, ora! Você sabe que eu entendo de futebol, né? Mas, continuando a explicação, a concentração serve para que os jogadores descansem devidamente, não cometam excessos na ali-



mentação e não namorem demais — sorriu o Nestor, para mexer com a namorada do Zé.

Rosinha não achou graça na indireta e quis saber mais sobre a tal concentração.

— Vá se preparando, Rosinha — continuou Nestor.

— Alguns técnicos costumam concentrar os jogadores também depois dos jogos, para obrigá-los a se recuperar do desgaste físico provocado pela partida. Antes dos torneios internacionais importantes, como a Copa do Mundo, o tempo de concentração pode durar até mais de dois meses, com poucas folgas. Nesse período procura-se preparar os atletas sob todos os aspec-

tos — físicos, técnicos, táticos e até psicológicos — para a competição. Entendeu, Rosinha?

— Entendi. Isso quer dizer que a noiva ou a esposa de um jogador profissional são obrigadas a aceitar essas coisas, pois fazem parte da carreira de um craque de futebol. Eu só não compreendo concentração para pernas-de-pau jogarem "peladas" de bairro.

Rosinha não estava tão por fora dos negócios do futebol, afinal de contas . . .



ZICO, O GALINHO



Zico, que é o maior artilheiro da história do Flamengo e do Maracanã, quase que não conseguiu ser jogador de futebol.

Acontece que ele sempre foi um garoto muito magrinho e franzino. Quando começou a jogar bola, seus irmãos, que já eram profissionais — chamam-se Edu e Antunes —, acharam que ele não daria para o futebol.

Mas o Flamengo acreditou naquele menino que todos chamavam de Galinho e, através de treinamentos e uma alimentação especial, fez dele um atleta de verdade.

Arthur Antunes Coimbra, o Zico — ou o Galinho — foi um dos maiores craques do mundo.

A BOA DIGESTÃO DOS ATLETAS

Certa vez o Gansolino cismou de jogar futebol. Mas antes do jogo comeu um prato de arroz e feijão, três ovos, duas espigas de milho, uma salada e sete bananas. Na hora da partida o coitado deu uma corridinha e caiu duro. Ficou com indigestão...

Para evitar esse perigo, antes das partidas os futebolistas fazem refeições leves, de fácil digestão. Os brasileiros comem geralmente um filé com verdura e frutas. Mas alguns se contentam com um pequeno lanche. São os jogadores que têm maior propensão à

tensão nervosa, que dificulta a digestão. Por isso evitam comer muito.



OS SOBERANOS DO MEIO-CAMPO

O meio-campo é onde geralmente nascem as jogadas de ataque. É também onde as jogadas contrárias são bloqueadas. Há quem diga que é nesse setor, entre a defesa e o ataque, que se ganha ou se perde uma partida. De fato, o meio-campo é a área estratégica, por assim dizer. Os jogadores que ali atuam têm duas funções básicas: destruir os ataques adversários e construir as jogadas ofensivas.

Destruir não é muito do estilo do craque brasileiro. Mas temos os nossos "ladrões de

bola" de alto nível. Só para citar dois exemplos: Toninho Cerezo e Júnior, dois cracões de Seleção e sucessores dos santistas Zito e Clodoaldo.

Já armadores do tipo mais ofensivo jamais nos faltaram. Entre eles, destaca-se o grande craque Falcão, sem falar dos astros Zico e Sócrates, que podem, pelas suas características, ser considerados de meio-campo. Não se pode também esquecer dos maravilhosos armadores do passado: Tím, Jair Rosa Pinto, Didi, Gérson, Ademir da Guia, Rivelino... foram tantos!



SCOTEIROS EM AÇÃO



As muitas faces do mar	8
Com bússola e mapa...você vai em frente	9
O sifão	10
E agora o ruído também é nosso	12
Do sol ao sal	13
Acidente no cruzamento	15
Achados e perdidos	17
Teatrinho de sombras	18
Cuide bem do seu gato	22

VIVA A NATUREZA!



Como apanhar uma navalha	24
Por que as trepadeiras sobem?	25
Paineira.....	26
Araucária	27
Flamboyant.....	28

ORA DO LANCHE



As especiarias mudaram o mundo	30
A sopa de tróia	32
Sopa do guerreiro	32
O sorvete de abacate do Donald.....	34
Sorvete de chocolate rápido	35
Sorvete de abacate.....	35
Teste seu conhecimento culinário	36

MAGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



O elástico pula-pula	38
Quem está tocando o quê?	40
Um jogo de paciência.....	42
Faça desaparecer a tinta	44

INVENTOS & INVENTORES



A máquina que usa a linha	46
O vidro	47
O microscópio	48
Faça você mesmo - Microscópio	50
O termômetro	52
O automóvel entra em cena	53
De quem foi a culpa?	58

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPÍÕES



Dos escafandristas aos homens-rãs	60
Mulheres de coragem	61
Furto de obras artísticas	62
O retrato falado	64
"Top secret"	65
A senha	66

O DINHEIRO DA MESADA



Ouvidesaria	68
A caixa-forte	70
A prata	72
O edifício-cofre do Tio Patinhas	73
A nova Copa do Mundo	76

FIQUE LIGADO!



"Paparazzo", o fotógrafo indiscreto	78
Jornalismo em versos	79
Museu da Imagem e do Som	81
"Mancada" jornalística	82
O Consultório Sentimental	83
Quando o jornal mente sem querer	84
Produzindo um telejornal	86
No ar: o Jornal do Pato	88

FEITIÇOS & FEITICEIROS



Isto já não aconteceu antes?.....	92
As Amazonas.....	93
Cagliostro.....	94
Alquimia e alquimistas.....	95
...E eles não eram loucos.....	96
A lenda da rosa.....	96

ORTE & SUPERSTIÇÃO



Fazendo figa.....	98
Por que jogar arroz nos noivos?.....	98
Amuletos estranhos.....	99
Cassinos famosos.....	100
Pozinhos mágicos da Bahia.....	102

IMPORTANTE É COMPETIR



Los Angeles, 1932 — X Jogos Olímpicos.....	104
Prêmio: a prisão.....	105
Esportes olímpicos — Arco e flecha.....	106
Esportes olímpicos — Atletismo.....	107

OLA NA REDE!



Os inventores do futebol.....	114
A "Squadra Azzurra".....	116
Falcão, o rei de Roma.....	117
Isolamento e descanso: é a concentração.....	118
Zico, o galinho.....	120
A boa digestão dos atletas.....	120
Os soberanos do meio-campo.....	121



